MSX-ENGINE

Now feel the sensation!

Tweemaandelijks magazine voor de fanatieke MSX-er



NUMMER 4; MAART/APRIL 1991

MSX-Turbo-R; SPECIAL
Seed of Dragon; REVIEW
Xak II (+ tips); REVIEW
Fray; REVIEW
Randar III; REVIEW
Dragon-Disk #2



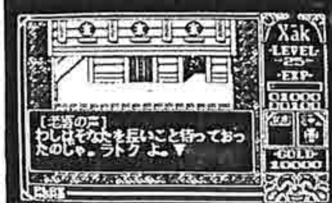
INHOUD















F·R·O·N·T

Fray, één van de eerste spellen voor de MSX-Turbo- R; lees gauw de recensie van Fray in dit nummer! Oh ja, de foto op de voorkant van het vórige nummer was niet van Fray, maar van Crimson III. Sorry.....

1

I·N·H·O·U·D

3

R·E·D·A·K·T·I·O·N·E·E·L

4

SPECIAL P·A·N·A·S·O·N·I·C W·S A·1·S·T

Een uitgebreide test van de nieuwe Panasonic WS-A1ST MSX- Turbo-R-computer! Niets is inmogelijk met dit fenomeen uit Japan; je kunt zelfs samples maken vanuit Basic!

5

REVIEW S·E·E·D O·F D·R·A·G·O·N

Al eerder aangekondigd; een nieuw stukje MSX-Turbo-R- software van Riverhillsoft; we kennen ze al, van Burai, dat spel met die grandioos lange introdemo. Lees snel hoe het onze recensent verging in de wereld van draken en demonen.....

7

REVIEW X·A·K 2

Een wel zeer uitgebreide recensie van dit wonderbaarlijk mooie spel uit het land van de rijzende zon..... beleef de avonturen van Latok Kat in de nieuwe Microcabin!

8

REVIEW F·R·A·Y

De PCM-samples vliegen je in dit spel om de oren; Xak- muziek goed? Laat ons niet lachen! Fray is eigenlijk alleen voor de MSX-Turbo-R, maar er bestaat ook een MSX-2-versie!

12

REVIEW R·A·N·D·A·R 3

Het kan niet op in dit nummer! De al lang aangekondigde Randar III van Compile kregen we twee dagen voor de dead-line binnen. We hebben tot diep in de nacht (lees: ochtend) door moeten werken om alles nog af te krijgen, maar, het resultaat is er dan ook naar!

16

P·R·O·G·R·A·M·M·E·E·R·K·U·R·S·U·S 4

Line-interrupts en screen-splits..... interessante materie, dat zeker! Lees nu hoe je twee of meer schermen tegelijkertijd op het beeld krijgt!

18

S·P·E·L·T·I·P·S

Deze keer hebben we tips voor je van Xak II; inkluis een grote plattegrond van het doolhof (zie review!) links van het dorp; plus natuurlijk jullie ingestuurde tips en advertenties.....

21

G·A·M·E M·A·C·H·I·N·E

Nieuwe ontwikkelingen en verschuivingen in de softtop 20.....

23

COLOFON

MSX-Engine is een uitgave van de vereniging MSX-Engine, Zaandam/Leusden, ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en Fabrieken te Zaandam onder 35-68001-V.
MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar. Oude nummers van MSX-Engine zijn niet meer verkrijgbaar.

<u>Redaktieadres</u>

MSX-Engine,
Wildenburgstraat 74,
3833 HH Leusden,
Nederland.
Tel.: 033-951859, Loek van Kooten,

<u>Hoofdredakteur</u>

Loek van Kooten.

<u>Redaktie</u>

Falco Dam, Edwin van Gimpel, Arno van Harskamp, Rob van de Heuvel, Terrence Hotting, Loek van Kooten, Frank Loots, Ed Nierop, Sander van Nunen, Walter Pothof, Bas van Ritbergen, Renzo van Soelen, Sandor Vroemisse, Ivo Wubbels.

<u>Uitgever</u>

Loek van Kooten.

<u>Advertenties</u>

Tel.: 08340-25703, Ivo Wubbels.

<u>Lay-out & Zetwerk</u>

Loek van Kooten.

<u>Illustraties</u>

Bas van Ritbergen.

<u>Fotografie</u>

Loek van Kooten, MSX-Magazine.

<u>Druk</u>

Coco Copy Repro B.V. Veenendaal.

<u>Abonnementen</u>

Een abonnement op MSX-Engine is te verkrijgen door het desbetreffende bedrag (zie elders) op onze giro of bank over te maken. (Bij bank: vergeet niet je adres te vermelden op het overschrijvingsformulier onder het kopje "betalingskenmerk").
Voor eventuele verlenging van het lidmaatschap dien je direkt na ontvangst van het laatste nummer een nieuw bedrag over te maken. Tegen die tijd ontvang je daarover wel bericht.

<u>Bank & Giro</u>

ABN 55.81.88.389/ Postbank 6144001
t.n.v. Loek van Kooten te Leusden.

Abroad: postal orders only!

Redaktioneel

Eindelijk! De MSX-Turbo-R is aangekomen in Europa, en de mensen die er eentje bij ons besteld hadden zitten nu zielsgelukkig achter hun nieuwe speeltjes. Natuurlijk vind je een uitgebreide bespreking van de Panasonic WS-A1ST in nummer vier van..... MSX- Engine.

Aan een computer zonder software heb je niets; Snel, mooi en gigantisch verslavend, dat is Fray, het vervolg op de Xak-cyclus en tevens het eerste echte MSX-Turbo-R-spel. Goed nieuws voor MSX-2- en 2plus-bezitters; er bestaat ook een MSX-2-versie van Fray! Een superlang review van dit prachtige stukje software vind je in.....juist, nummer vier van MSX-Engine.

De langverwachte opvolger van Randar II is, net voor de dead-line, binnengekomen op de redaktie. Vol overgave hebben we ons op dit meesterwerk van Compile gestort. Gevolg, een superdeluxe review van Randar III in nummer vier van..... (ik hoef het al niet meer te zeggen hè?)

En natuurlijk, zoals we in het vorige nummer al hadden beloofd, vind je in nummer vier als extra toegift een recensie van Xak II. Jullie hadden 'em nog tegoed! Iets minder mooi dan Fray, maar het blijft topklasse. Nee, het gaat goed met Microcabin, zeer goed zelfs!

Minder goed gaat het met Riverhillsoft, de maker van Seed of Dragon, waarover je in dit nummer een bescheiden stukje tekst kunt vinden. Seed of Dragon scoort overal nogal matigjes; matige graphics, matig muziekje, matige spelkwaliteit. Het is jammer, maar dit spel kon ons toch echt niet bekoren.

Nieuw is onze Full-color-poster-service; voor gigantisch lage prijzen kan je bij ons vanaf nu A3-posters, al dan wel of niet geplastificeerd, kopen van Japanse software. Wie wil er nou niet een levensgroot portret van Fray boven zijn/haar bed hebben? En nu even reklame maken..... zonder Coco Copy Repro B.V. Veenendaal, onze drukker, hadden we de prijsjes nooit zo klein gekregen. Dus, jongens, vanaf nu alleen nog maar kopiëren en faxen bij Coco Copy in Veenendaal, afgesproken?

Veel plezier met Engine nummero vier!

Loek van Kooten.

MSX - TURBO - R

Vele verhalen over de nieuwe MSX Turbo-R hebben al de ronde gedaan, zinnige en minder zinnige..... Wat is daar nu van waar? In deze special kun je alles over de Turbo-R lezen...



De Panasonic FS-A1ST (Super Turbo) zit in dezelfde kast als de Panasonic FS-A1WX, alleen is de kast nu grijs en niet zwart. Er worden twee systemdisks bijgeleverd met speciale Turbo-R-tools, zoals een programma, waarmee je de PCM kunt uitbuiten. Opnemen, afspelen, met een andere snelheid afspelen en omgekeerd afspelen (klinkt Russisch), de mogelijkheden van dit programma zijn zo ongeveer onbegrensd! Er zit een ingebouwde tekstverwerker in, die dan ook meteen het grootste gedeelte (1376 KB) van de ingebouwde ROM in beslag neemt omdat de hele Japanse karakterset (plusminus 2700 tekens) is ingebouwd..... De tekstverwerker zelf is helaas onbruikbaar voor ons Europeanen. Ook MSX-Basic 4.0 ontbreekt niet; deze Basic gaat ongeveer 5 a 6 keer zo snel als 3.0, de vorige versie. Probeer alleen maar eens een programma te listen, daar word je echt goed gek van, als je de STOP-toets niet op tijd weet te vinden. Tevens is MSX-DOS 2.30 meegeleverd en deze nieuwe DOS-versie heeft meteen een heleboel nieuwe instrukties!

> **De MSX-DOS 2.30 instrukties**
>
> ASSIGN, ATDIR, ATTRIB, BASIC, BUFFERS, CD, CHDIR, CHKDSK, CLS, COMMAND2, CONCAT, COPY, DATE, DEL, DIR, DISKCOPY, ECHO, ERASE, EXIT, FIXDISK, FORMAT, HELP, KMODE, MKDIR, MODE, MOVE, MVDIR, PATH, PAUSE, RAMDISK, REM, RENAME, RMDIR, RNDIR, SET, TIME, TYPE, UNDEL, VER, VERIFY, VOL, XCOPY, XDIR

De aansluitingen op de achterkant van de Turbo-R zijn microphone, RGB, Audio/Video, Printer, RF (NTSC) en een speciale Super RF-aansluiting die helaas alleen op Japanse TV's werkt. De Tape-aansluiting is weg en in plaats daarvan kun je een externe microfoon (of versterker) aansluiten om met de PCM te samplen. Pas op! Net als bij de MSX-2+ geeft de Audio/Video (2-tulp) alleen slecht zwart/wit beeld. Alleen de RGB-uitgang geeft kleur en om deze aan te sluiten, heb je een monitor of TV met SCART-aansluiting nodig. De kabel hiervoor wordt natuurlijk bijgeleverd.

Op de nieuwe R800-processor na is de PCM-soundchip de belangrijkste toevoeging van de Turbo-R. Hiermee kun je via een externe aansluiting (5-Pool-Din) of via de ingebouwde microfoon achtbits samples opnemen en uiteraard afspelen. Als de samples snel worden opgenomen is de kwaliteit zo goed dat je het verschil niet hoort met het originele geluid (niet overdreven!), alleen is het geheugen dan wel snel volgesampled. De sample die MSX-Turbo-R-bezitters kunnen horen op de Dragon-Disk is opgenomen op snelheid een, de op een na nauwkeurigste. De ingebouwde microfoon is zeer gevoelig en je hoeft er dan ook niet voor te zitten om een goede sample te krijgen; sterker nog, je mag niet te dichtbij zitten wil je dat het geluid niet vervormt! Het opnemen kun je doen via het bijgeleverde tools-programma, maar ook vanuit BASIC met het programmaatje dat hieronder staat.

```
10 CLEAR 200,&HA000
20 CALL PCMREC ( @ &HA000,&HCFFF,1)
30 CALL PCMPLAY ( @ &HA000,&HCFFF,1)

CALL PCMREC ( @ Beginadres,Eindadres,Snelheid)
CALL PCMPLAY ( @ Beginadres,Eindadres,Snelheid)

Snelheid mag variëren van 0-3:
0= 15.75 kHz      1= 7.8 kHz
2= 5.25 kHz       3= 3.9375 kHz
```

Door meerdere keren PCMPLAY met verschillende begin- en einadressen te geven (of juist dezelfde!) kun je hele leuke effekten bereiken; denk maar aan het bekende "rap-stotteren".... In machinetaal zijn de volgende OS-routines aanwezig.....

> <u>0180H: CNGCPU:</u> Schakelt gewenste CPU-stand in
>
> Invoer: A= 0: Z80
> A= 1: R800+ROM
> A= 2: R800+DRAM
>
> Bij A=2 worden de ROM-routines naar DRAM gekopieerd zodat de R800 de instrukties sneller uit het geheugen kan lezen.
>
> <u>0183H: GETCPU:</u> Leest CPU-stand
>
> Uitvoer: Zie invoer van CNGCPU
>
> <u>0186H: PCMPLY:</u> Speelt PCM-sample af
>
> Invoer: EHL=startadres
> (EHL=zeventienbits getal) DCB=eindadres
> A, Bit 0-1: Snelheid
> Bit 2-6: 0
> Bit 7: VRAM/RAM
> (1= VRAM)
>
> <u>0189H: PCMREC:</u> Neemt PCM-sample op
>
> Invoer: Zie invoer PCMPLY

MSX - TURBO - R

Door: Falco Dam

Tja, en dan de grote vraag; zit of zitten er in de MSX-Turbo-R nu een R800 met emulatiemode of een R800 en een Z80? Er zijn verschillende verhalen in omloop; de versie die ons het meest aannemelijk in de oren klinkt is de volgende: in de MSX-Turbo-R zitten zowel een R800, een broertje van de Z800, de opvolger van de Z80, als een Z80A. Op zich is de Z80 geheel overbodig, omdat de R800 Z80-compatible is, maar aangezien de R800 nogal wat bugs heeft dient de Z80 ervoor deze bugs op te vangen. Niet netjes, maar 't werkt verder wel. En dan nog even om misverstanden te voorkomen; je hebt het al in de MSX-Computer-Magazine kunnen lezen: De klok-frekwentie van de R-800 is 7.14 MHz en niet 28.6363 MHz. De meeste instrukties zijn echter dermate opgevoerd, dat je een Z-80 op 28.6363 MHz nodig zou hebben om dezelfde snelheid te bereiken. Er is, voor zover ik weet, nog geen R800-assembler. Dat is lastig, want dan kun je de speciale R800-instrukties niet gebruiken. Van de meeste weet ik de opcode, zodat je die met DEFB in je source-listing kunt zetten.

```
MULUB A,B:      ED C1
MULUB A,C:      ED C9
MULUB A,D:      ED D1
MULUB A,E:      ED D9
MULUB A,r:      HL=A*r

MULUW HL,BC:    ED C3
MULUW HL,SP:    ED F3
MULUW HL,ss:    DEHL=HL*ss
(DEHL=tweeëndertigbits getal)

Bit                 76543210
ADD A,p:  DD        10000-p-
ADD A,q:  FD        10000-q-
ADC A,p:  DD        10001-p-
ADC A,q:  FD        10001-q-
INC p:    DD        00-p-000
INC q:    FD        00-q-000
SUB p:    DD        10010-p-
SUB q:    FD        10010-q-
SBC A,p:  DD        10011-p-
SBC A,q:  FD        10011-q-
DEC p:    DD        00-p-101
DEC q:    FD        00-q-101

Bit                 76543210
AND p:    DD        10100-p-
AND q:    FD        10100-q-
OR p:     DD        10110-p-
OR q:     FD        10110-q-
XOR p:    DD        10101-p-
XOR q:    FD        10101-q-
CP p:     DD        10111-p-
CP q:     FD        10111-q-

          100  101
p         IXH  IXL
q         IYH  IYL

Bit                 76543210
LD r,r':  --        01-r-r'-
LD u,u':  DD        01-u-u'-
LD v,v':  FD        01-v-v'-
LD u,n:   DD        00-u-110
                    ----n---
LD v,n:   FD        00-v-110
                    ----n---

     000  001  010  011  100  101  110  111
r    B    C    D    E    H    L    -    A
u    (B)  (C)  (D)  (E)  IXH  IXL  -    (A)
v    (B)  (C)  (D)  (E)  IYH  IYL  -    (A)
```

Bij u en v staan B, C, D, E en A tussen haakjes want het is korter om die registers via r aan te spreken; via u of v kan het echter ook.

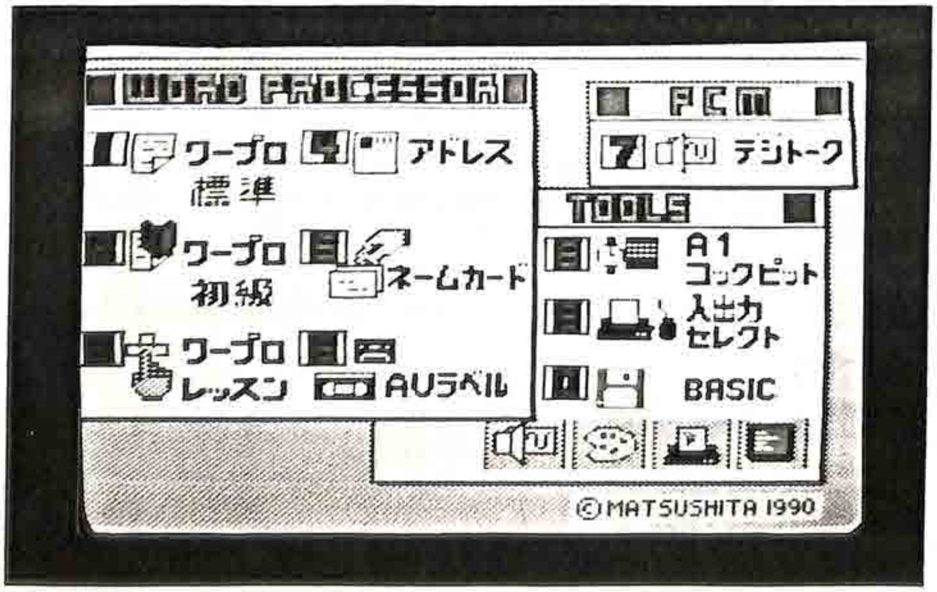
Het systeem met de kleine letters werkt als volgt: zodra je een kleine letter ziet, zoek je die op in de tabel eronder. Dit zijn de registers die je voor die kleine letter kunt invullen. De getallen die erboven staan moet je binair invoegen bij de plaats waar de letter staat.

Je ziet dat IX en IY nu op te splitsen zijn in achtbits registers. Daarbij is het aantal laadinstrukties grondig uitgebreid. Kompleet nieuwe instrukties zijn MULUB en MULUW. MULUB betekent MULtiply Byte en vermenigvuldigt A met een ander register (B, C, D of E; niet H of L) waarbij het resultaat in HL komt te staan. MULUW betekent MULtiply Word en vermenigvuldigt HL met een ander registerpaar (BC of SP; niet IX, IY, DE, of HL). Het resultaat komt in DEHL te staan en het resultaat is dus een tweeëndertigbits getal.

Als laatste nog een lijstje met de belangrijkste specifikaties van de Panasonic FS-A1ST MSX-Turbo-R.

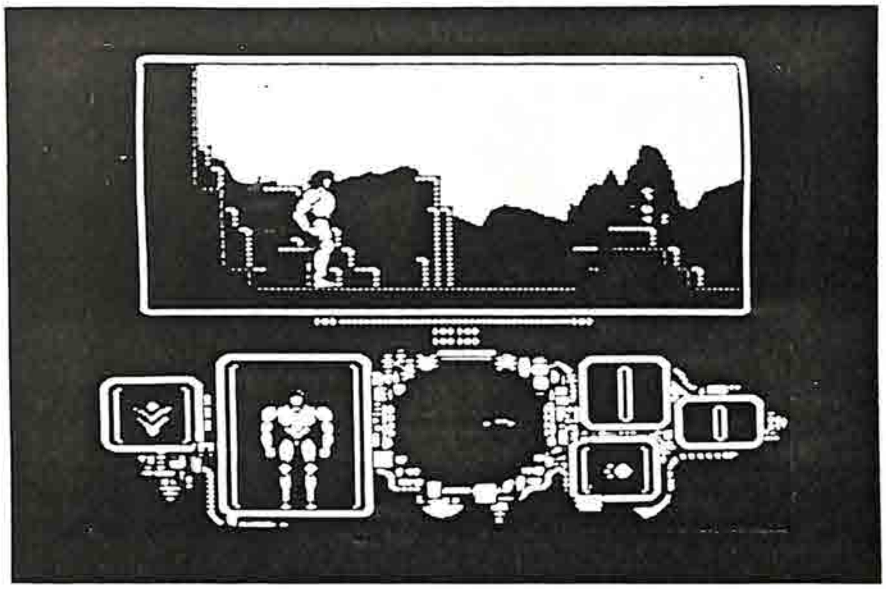
PANASONIC FS-A1ST
MSX-TURBO-R

CPU:	R800	(28.64 MHz)
	Z80A	(3.58 MHz)
ROM:	96 KB	MSX BASIC 4.0
	64 KB	DOS 1/2
	1376 KB	Tekstverwerker
RAM:	256 KB	
VRAM:	128 KB	
VDP:	V9958 MSX-VIDEO	
	80/32 karakt. 24 regels	
	512/256x212/192 pixels	
AUDIO:	PSG	3-kanaals
	MSX-MUSIC	9-kanaals
	PCM SOUND (REC/PLAY)	



SEED OF DRAGON

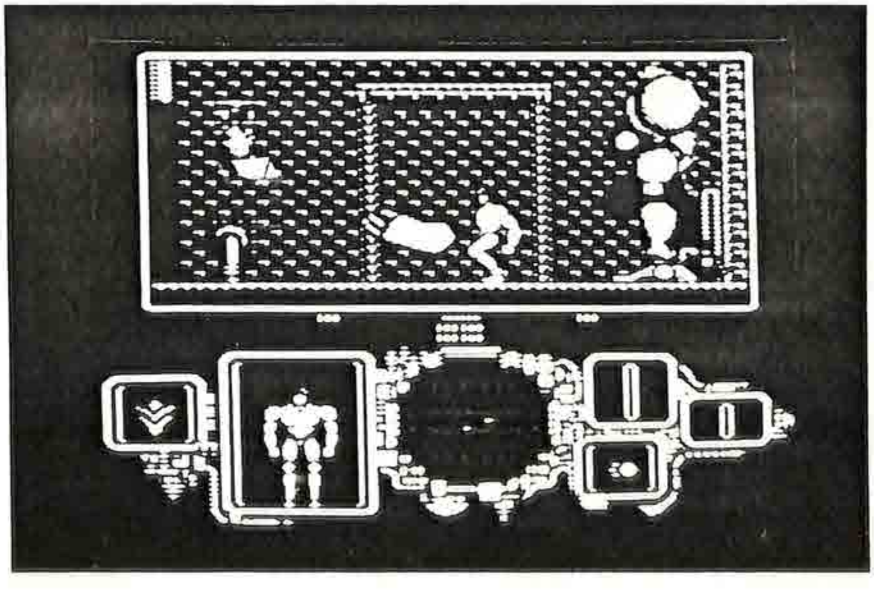
Door: Renzo van Soelen



Dit spel van Riverhill-Soft bestaat uit drie dubbelzijdige schijfjes, iets minder dan dat we de laatste tijd gewend zijn.....
Als de naam Riverhill-Soft je niets zegt verbaast me dat niets want ik ken dit softwarehuis zelf ook alleen maar van Burai, een Role Playing Game op zes diskettes met zo ontzettend veel Japans dat menig MSX-er het maar aan de kant heeft gegooid. Maar goed, nu dus Seed of Dragon, het spel waar het in dit review allemaal om draait.

Laten we maar eens met de demo beginnen..... deze ziet er zeer redelijk uit, maar na Burai (die een zeer goede introdemo had) had ik van Riverhill-Soft niet anders verwacht. De introdemo begint met een tekst die terwijl hij op beeld verschijnt tegelijkertijd uitgesproken wordt, net als bij Fray. Als we dit gezien hebben krijgen we het logo van het spel en we horen de kreet "Sieieieiet of Dlagon" door de boxen schallen.

Na een tijdje wachten kom je in het spel terecht. Burai zag er al niet zo erg fantastisch uit, Seed of Dragon kan ook in het rijtje geplaats worden van "een-keer-spelen-en-dan-de-kast-in-spelletjes". Maar omdat ik jullie nog een enigszins redelijk review wilde voorschotelen ben ik toch even aan de gang geweest met dit spel. Het spel draait alleen op de MSX-turbo-R en ik vraag me af waarom de programmeurs niet van de mogelijkheden van deze computer gebruik gemaakt hebben.



Je loopt door allerlei velden heen met zeer matige achtergrondgraphics, en dan komen we bij een zeer irritant aspekt van het spel; als je een paar velden gepasseerd hebt worden er weer een paar nieuwe velden ingeladen en de pest is dan dat de muziek tijdens het laden niet wordt uitgezet. Als de muziek dan nog mooi zou zijn, maar nee hoor, ook deze is niet om over naar huis te schrijven. Je begint in een veld dat alien- en robotachtige wezens herbergt. Deze zien er redelijk uit, maar bewegen nogal lomp, net als het mannetje zelf overigens. De schietbewegingen zijn ook al zo vreselijk snel. Je kunt ook allerlei gebouwen in met sleutels die je van de verslagen monsters krijgt en mocht je de deur niet open krijgen dan moet je een vijand die vlakbij de deur rondloopt vernietigen. Achter zo'n deur bevinden zich vrijwel dezelfde vijanden als buiten, met uitzondering van de hoofdmonsters (ik heb er tot nu toe vier gevonden). Als je deze verslaat gaat er een stuk muur open waarna je een nieuw stuk veld in kunt of een kamer krijgt met een item. Deze items kun je selekteren met F-2 en met F-1 kun je je schilden en wapens sterker maken.

Verder in het eerste level kom je ook nog in een jungle terecht waar een groot monster je opwacht en waarvan je dit keer geen item krijgt. Ik ben helaas niet uit level een gekomen omdat je slechts vijf keer continue kunt geven en niet kunt saven. Misschien, maar zeker weten doe ik dit niet, is het zo dat als je eenmaal in een hoger level bent gekomen je na een Game Over in datzelfde level begint.

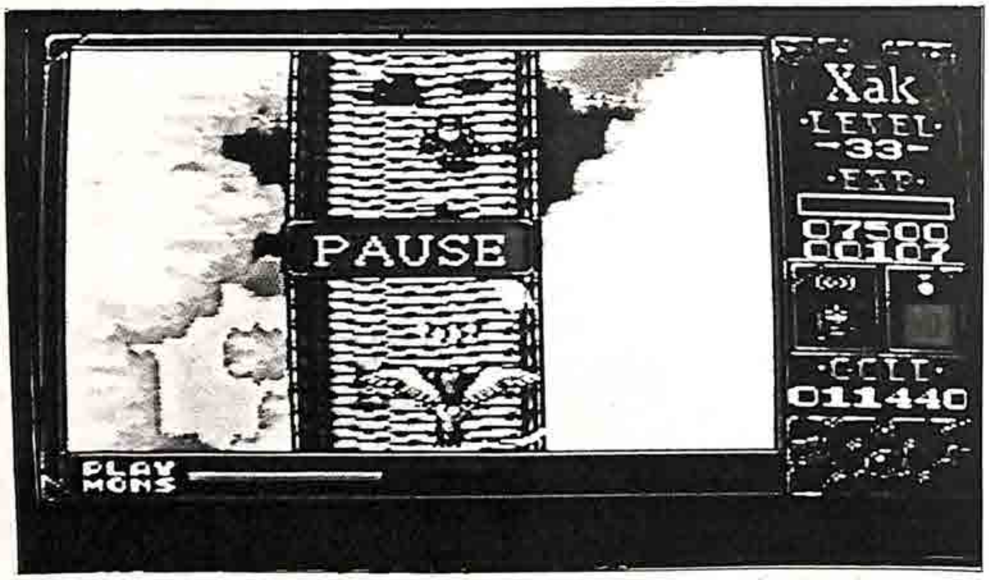
Als je van dit soort spellen houdt en niet zo om de graphics en de muziek geeft moet je dit spel zeker aanschaffen! Tegen alle anderen zeg ik: "Lekker laten liggen en voor Hfl. 20,= meer Fray van Microcabin kopen!"

Sounds: 6.5
Graphics: 6.5
Spelkw.: 6.5
Score: 52
Merk: Riverhillsoft
Formaat: 3x2DD
Werkt op: MSXturboR

XAK II

Door: Loek van Kooten

De langverwachte opvolger van Xak is er dan: Xak II is de naam van dit nieuwe juweel van Microcabin. Was de muziek van Xak al machtig mooi; die van Xak II is om je vingers bij af te likken! Xak II bestaat niet, zoals in onze advertenties vermeld stond, uit twee, maar uit maar liefst (inclusief data-disk) zes diskettes! En wie nu nog durft te zeggen dat 'ie een spel snel uitgespeeld heeft...



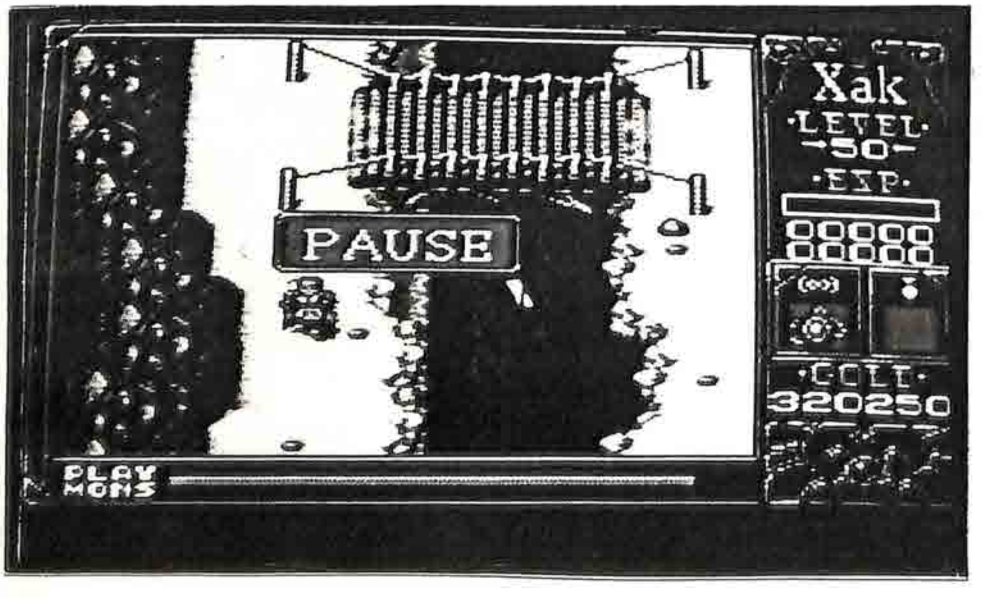
Zoals een goed Japans spel betaamt heeft ook Xak II een gigantische introdemo; het verhaal wordt in deze demo weer eens verhelderend uit de doeken gedaan in de ons inmiddels welbekende kriebels. Bij Microcabin schijnen ze het leuk te vinden om mensen voor de gek te houden: zo vroeg ik me toch af wat er aan m'n FM-PAC stuk was toen ik na vijf minuten nog steeds geen noot had gehoord. Geen paniek; dit hoort zo...de FM-PAC moet eerst even warm draaien (...). Als de muziek dan eenmaal komt is het echt schrikken geblazen: terwijl semi-driedimensionale multi-layer-scrolls op het scherm worden gegooid dreunt het gemarcheer van een gigantisch demonenleger door de boxen. Prachtig! De hel is echt losgebroken in Xak II; dat kun je dan nog letterlijk nemen ook, want aan de demo te zien is er inderdaad een heel leger demonen ontsnapt uit het binnenste der aarde... Ook deze keer ben je weer eens de enige die in staat is om de mensheid te redden van deze verschrikkelijke creaturen. Je krijgt hiertoe opdracht van een elf, die je nog regelmatig zult tegenkomen in de rest van het spel.

Je start op waar je eindigde in Xak; je bevindt je met level 25 midden in een bos terwijl prachtige middeleeuwse muziek uit de speakers dendert. Mooi! Het elfje vertelt je nog even een verhaaltje en ja hoor, dan mag het spel beginnen... Je mag al snel de grote held gaan spelen, want een persoon genaamd Shana is vastgebonden aan een boom. Na een kleine reddingsaktie brengt hij je, via een geheim pad, naar het dorp dat je in de rest van het spel als uitvalbasis zult gebruiken.

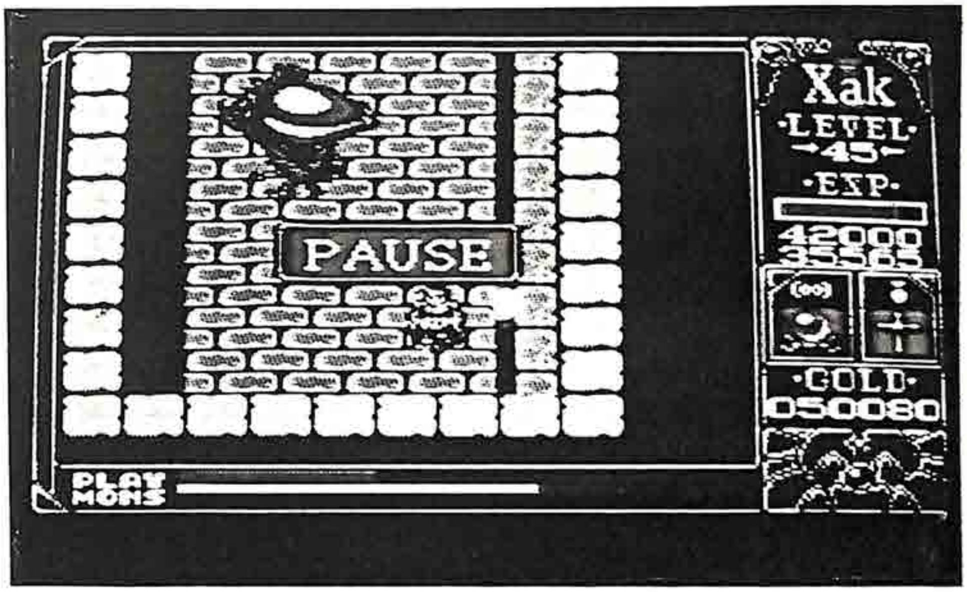
Eenmaal in het dorp gekomen wordt het saai: gewoon alles aflopen en iedereen aanspreken, net zolang totdat je van het meisje met het rode haar een houten hoofd krijgt, zo ongeveer het belangrijkste item van het hele spel. Dit houten hoofd, dat we voortaan paashoofd zullen noemen, stelt je in staat zelf geheime paden te ontdekken bij de open plek in het bos. Ook heb je dit hoofd nodig om weer terug te komen in het dorp. Als je eenmaal wat ham en brood hebt gekocht bij die mevrouw met dat brilletje kan je je voorbereiden op de eerste konfrontatie met de vijand: kikkers.

Deze kikkers zijn in het begin verbazend sterk en je zult dan ook regelmatig afgaan (let op de prachtige ronddraaiende letters van GAME OVER). Tja, en dan komen we bij het allergrootste "raadsel" van Xak II. Het merendeel van alle MSX-ers krijgt geen experience punten. Rara, hoe kan dat? Het leuke is, dat dit probleem alleen opduikt bij de illegale versie van Xak II; dat is eenvoudig te verklaren... de zwarte versie van Xak II is niet helemaal foutloos gekraakt: je karma (slechtheid) springt om de minuut op z'n maximum (130) en dat zorgt er dan voor dat je geen experience meer krijgt. De enige oplossing voor de mensen die zo'n zwarte versie hebben is regelmatig poken in de FM-PAC of op de data-disk. 't Is wat omslachtig, maar 't resultaat is er dan ook naar.

Voor alle brave MSX-ers volgt hier de oplossing...: in de originele versie gaat je karma steeds een punt omhoog na het verslaan van een vijand. In de kerk kan je een maal "Pray Duel" opvragen bij één van de nonnen. Deze menu-



Xak II



optie stelt je in staat om de goden aan te roepen zodat je karma weer op nul gezet wordt. Pas op, want dit werkt maar één keer!

Dan is er nog wel een ander probleem: op de één of andere manier mag je soms (en dat is ook met de originele Xak II het geval) de kerk niet meer in. De enige oplossing is wegsaven, resetten, opnieuw opstarten en kijk 'es...nu kan het wel! Naast het aanvragen van "Pray Duel" kan je in de kerk ook nog je magic herstellen en een kletspraatje maken met de dominee en een derde non.

Het vechten kan op twee manieren, met de hand of met magic. Magic kan je alleen gebruiken als je je zwaard versterkt hebt bij de elf met de kristallen bol (de waarzegster). Als je magic gebruikt kan je vijanden op je gemak vanaf een afstandje neerknallen.

Het dorp heeft vier uitgangen; als je naar rechts gaat kom je op de open plek uit in het bos. Als je naar links gaat wordt het echt leuk, de vijanden hier hoeven je maar aan te kijken en je verdwijnt al naar de eeuwige jachtvelden... voorlopig dus maar even laten zitten! Boven en onder het dorp heb je voorlopig nog niets te zoeken.

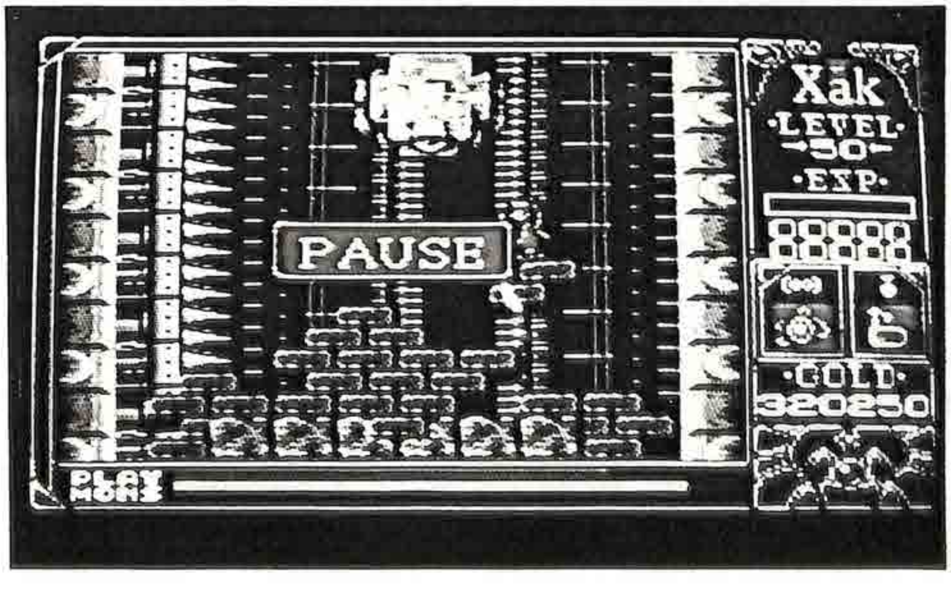
Als je in het bos eenmaal wat verder bent wordt het echt interessant: je komt hier de eerste kleine (en lege) dungeons, dat zijn grotten, tegen. Nog wat verder gekomen vind je je eerste echte item! Na heel wat afgevochten te hebben wordt het echt leuk; rustig fluitend loop je door het bos en ja hoor, daar ligt iemand zwaargewond op de grond. Laat 'ie nou net jouw paashoofd nodig hebben... als dank ontvang je een paar handschoenen die, als je ze gebruikt, ervoor zorgen dat je kracht met 200 punten verhoogd wordt. Handig, die handschoenen! Probleem, want hoe kom je nou in hemelsnaam weer terug in dat dorp als je geen houten hoofd meer hebt? Geen probleem, want je vriend Shana bevindt zich in de boom vlak boven de plek van het ongeval en deze is zo vriendelijk je het houten hoofd netjes te retourneren.

Nog geen vijf minuten later kom je Shana weer tegen, hetzij in een wat andere situatie. Shana is omsloten door een groot aantal slijmmonsters en de enige die hem hieruit kan redden ben jij, Latok. Als dank ontvang je weer een item en een lading onbegrijpelijke tekst.

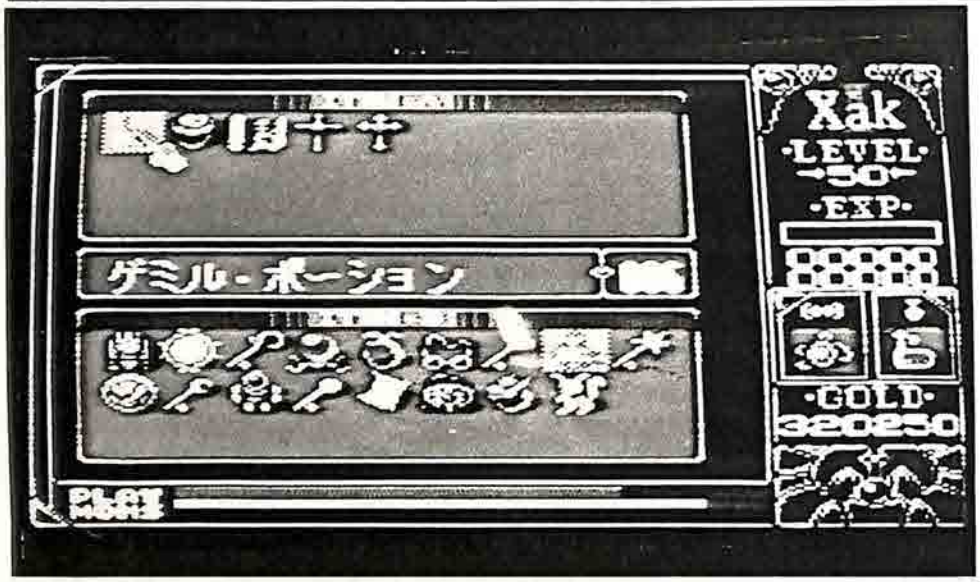
Met de inmiddels verkregen spiegel mag je de onderste boom in. Ha, en nu wordt het spannend... je komt nu op een brug terecht die stikt van de vijanden en de gaten; raak je een vijand aan, dan ben je dood, en als je door een gat valt, ben je ook dood. Oppassen dus. Na een tijdje lopen kom je dan via een andere boom weer uit in het bos. Hier lopen vreselijk sterke vijanden rond, maar met wat geluk en wijsheid kan je hier je level ophogen tot 33!

Nu begint het echte werk, want je kunt hier de eerste echte grote dungeon in... de monsters die hier rondlopen, zijn natuurlijk nog sterker. Na wat speurwerk kwam ik bij een oud vrouwtje terecht die me, nadat ik op advies van het elfje een konijn tevoorschijn had getoverd, een toverstafje gaf. Dit was het begin van een heel groot probleem; al snel vind je namelijk waterpoelen. Loek in poel nummer één; resultaat: niets! Loek denkt: "awel, ge moet natuurlijk dat stafke selekteren, opdat daar iets zal gebeuren". Awel, Loek had gelijk, want toen ik met staf en al in poel twee plonsde begon m'n energie stijgen. Konklusie: het stafke dient ervoor uw energie in poelen op te hogen.

Maar ja, als je een dag later, na de eerste demoon te hebben verslagen, niet door een deur mag, zelfs niet na alle items een keer geselekteerd te hebben (behalve de staf natuurlijk, want die was al ergens voor!) ga je je toch



XAK II



afvragen of je niet iets verkeerds hebt gedaan. Een telefoontje met een mederedaktielid was voldoende: de enige poel die je energie ophoogt is poel nummer twee; in poel nummer één gebeurt dus nooit iets, staf of geen staf! Je snapt nu hopelijk wel dat de staf niks te maken had met energie en dergelijke; de staf bleek een sleutel te zijn waarmee ik de bewuste deur kon openmaken. Leuk hè, die raadseltjes...

Achter die deur bevindt zich demoon nummer twee. Je wordt eerst geteleporteerd naar een aparte kamer waar je een echt gaaf getekende kerel op je scherm krijgt. Na wat geblabla wordt het vechten geblazen...de man transformeert in een vreselijk sterk monster en zet, bij wijze van grap, netjes je energie op 1/20. Leuk als je al gesaved hebt en zo... Dat is echter niet het enige, meneer Eng heeft ook nog twee hulpjes: bliksemsschietende ogen die je graag naar de andere wereld helpen. Na enige pogingen moet het je lukken om Eng en z'n twee kameraden te laten zien wie de sterkste is. Dan blijkt dat meneer Eng er niet alleen eng uitziet, maar ook nog 'es enge dingen heeft gedaan! Een lief klein meiske heeft hij opgesloten in een klein kamertje. Op aanraden van onze elf moet je dat kind dan naar het dorp brengen; en als je dacht dat je nog mocht slaan en stompen heb je het mis...met het meiske op de rug bij de open plek aangekomen blijkt dat je je paashoofd onderweg hebt verloren. Met het lieve kind echter mag je ook zonder hoofd naar boven toe, via het geheime pad, en in de ons inmiddels welbekende boom zien we Shana die je weer een nieuw hoofd geeft en netjes met je meeloopt naar het dorp. Als je het meisje hebt afgeleverd wordt je weer overstelpt met tekst en beloningen.

Weer een ervaring en 10.000 goudstukken rijker kan je dan weer een nieuwe wapenkollektie aanschaffen. Nu kom je in scène twee terecht; het gedeelte links van het dorp. Dit is een regelrechte katastrofe! Eenmaal level 35 geworden stort de brug in en moet je weer eens de grote held gaan spelen. De meneer die in het tentenhuis bovenin woont is samen met de brug het ravijn ingegaan, maar, dankzij jouw hulp kan 'ie er weer uitklimmen. Als je even met 'em mee naar huis loopt krijg je een bril, waarmee je toegang krijgt tot een enorme doolhof in het grottenstelsel links van het dorp. Hij vertelt je erbij dat zijn dochter gevangen gehouden wordt door een ijskoningin die in die grot schijnt te wonen.

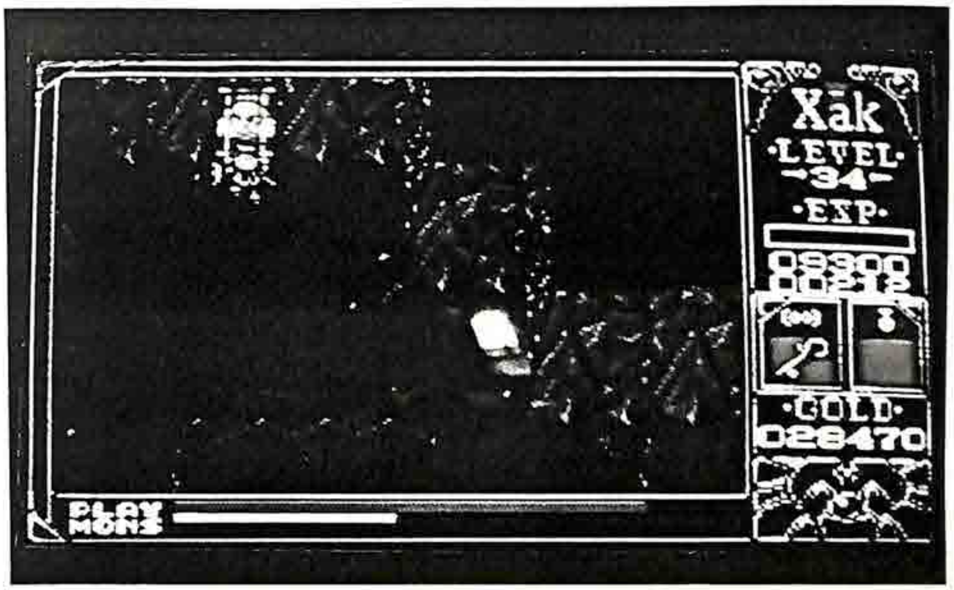
Ik schreef net doolhof...nu, deze doolhof doet haar naam eer aan, geloof me! Het doolhof bestaat uit verscheidene verdiepingen waar hele sterke monsters rondlopen. Om de haverklap wordt je echter geteleporteerd naar een andere verdieping en op de verdiepingen zelf bevinden zich talloze trapjes, gangen en ladders die weer toegang verschaffen tot een nieuw en nog moeilijker stukje doolhof. Na vijf uur ronddwalen, vechten, level ophogen en nog meer dwalen lukte het me om ergens tussen de spoken een boek en een sleutel te vinden. En dan ben je er nog steeds niet...hihi, je mag ook weer terug... Met de sleutel kun je de lift bedienen die zich op de begane grond bevindt: de hele doolhof bestaat uit vijf verdiepingen. Als je naar de onderste verdieping gaat begrijp je waarom al die ijspegels op de daarbovenliggende verdiepingen hingen: des te meer je in de buurt komt van de demoon hier, des te kouder het wordt! Je wordt hier aangevallen door bliksemsschietende donderwolken en om de demoon te bereiken moet je nog op diverse drijvende en bewegende plateaus springen.

Eenmaal weer vaste grond (beter gezegd: vast ijs) onder de voeten hebbend kom je een verijst meisje



XAK II

tegen met een gouden halsketting om, de dochter van die meneer die door de brug zakte. Ze blijkt niet de enige te zijn die is gekidnapt door onze ijskoningin; er bevinden zich hier diverse beelden.



Nog een klein stukje en ja hoor, in de ijsgrot zie je een kring van pilaren en brandende kaarsen, de muziek verandert, het scherm wordt donker; alles wijst erop dat we gaan vechten met een demoon... Eerst moet je nog een ijshond verslaan en daarna komt ze dan in hoogst eigen persoon: ons ijskonijn. Als dit klusje opgeknapt is, mag je jezelf feliciteren. Met de magic teleport teleporteer je jezelf naar de kapotte brug toe waar vader, moeder en ex-beeld dochterlief je begroeten...nu mag je de onderste uitgang van het dorp proberen! Je wordt geteleporteerd naar een gigantisch kasteel waar enorm sterke monsters rondlopen... Het kasteel bestaat uit twee gebouwen; je komt terecht voor het eerste en met een speciale sleutel kun je de poort die toegang verschaft tot het immense bouwwerk openmaken. Het eerste gebouw bestaat uit vier verdiepingen. Op de vierde verdieping kom je een nimf tegen die je, nadat je haar verslagen hebt, twee items geeft, waaronder een medaille. Met deze medaille is het mogelijk jezelf heel erg klein te maken zodat je door de gaten in de muren kunt. Je komt dan in heel andere velden; het spel speelt zich dan in die muren af en je grootste zorgen zijn nu eens niet vleesetende planten en spookridders maar kleine muisjes, die nu echter groter zijn dan je zelf bent!

Om van het ene gebouw in het andere te komen moet je vanaf de derde verdieping van het eerste gebouw, springend via een reeks kilometershoge palen, naar dezelfde verdieping van het tweede. De vijanden zijn hier natuurlijk weer veel sterker en je zult het hier dan ook knap moeilijk krijgen. In één van de muren vind je twee hendels die je moet plaatsen in de spleten in de kelders van gebouw één en twee. De kerkers onder de kelders lopen dan vol met water en via een ladder kun je dan, mits je het duikerspak aan hebt, andere kamers in het kasteel bereiken. Na heel veel gezoek, heen en weer geloop en levensgevaarlijk stuntwerk op zwevende stenen plateaus had ik dan echt alle items verzameld die ik maar kon vinden. Om veilig helemaal bovenin het kasteel te komen moet je de magic scroll selekteren; doe je dat niet dan verlies je heel veel energie en wordt je, als je in de allerbovenste kamer bent, weer terug geteleporteerd naar het dorp; niet de bedoeling dus... En ja...leukleukleuk, hier bevindt zich, jawel, de vierde demoon, een gigantische draak! Na het beest verslagen te hebben krijg je, nadat je in het dorp nog wat rondgelopen hebt en van Boldo, de wapensmid, een groot zwaard hebt gekregen, toestemming om samen met Ray te gaan varen in de boot naar de plek des onheils: het paleis van Gospel, de opperdemoon van Xak II. Op zee kom je nog een kameraadje van Gospel tegen die één van je gezellinnen gevangen neemt en naar Gospels vertrekken teleporteert. Op een één of andere manier sla je overboord van het schip en spoel je aan op Gospels territorium; en, het ergste is nog: je bent je zwaard kwijt!

Nu komen we dan bij de laatste fase van het spel: je komt in een spiegelhuis terecht waar je konstant moet lopen sjouwen met kristallen bollen, spiegels en sleutels zonder dat je verdwaalt... Awel, de beloning is dan ook groot: een Xak-zwaard! Samen met ons elfje gaan we vliegen en na ongeveer tien minuten (zonder te mogen saven) niets anders gedaan te hebben dan schieten en ontwijken kom je een reusachtige adelaar tegen die het paleis van Gospel bewaakt. Ben je hierlangs gekomen dan wacht je de allerlaatste uitdaging. Gospel is op zich niet zo moeilijk te verslaan, ware het niet zo dat hij, als je hem dood hebt gemaakt, zichzelf weer tot leven wekt en in een schermgrote robot kruipt die ontzettend sterk is. Na drie uur keihard oefenen lukte het dan om Gospel de laatste en definitieve doodsklap toe te dienen.

Je wordt getrakteerd op echt een grandioos mooie en grandioos lange einddemo! In één woord fantastisch, echt waar! Diverse plaatjes laten alle dorpsbewoners nog eens de revue passeren.

Xak II is machtig mooi, gigantisch verslavend en vreselijk moeilijk! De graphics zijn van hoge kwaliteit, zeker voor een Action Role Playing Game; ook de verschillende multi-layer-scrolls maken dit spel grafisch gezien tot een waar spektakel. Over de muziek hoef ik het niet te hebben; Xak I verbleekt en de boxen staan op hun hardst. Ook de spelkwaliteit ligt zo ontzettend hoog dat, alles bij elkaar genomen, Xak II wat mij betreft een heel mooi plaatsje mag krijgen in onze Softtop 20. Xak II krijgt een hele dikke tien. Verplichte aanschaf!

Sounds: 9
Graphics: 7.5
Spelkw.: 8
Score: 65
Merk: Microcabin
Formaat: 6x2DD
Opties: FM-PAC, R800
Werkt vanaf: MSX-2

FRAY

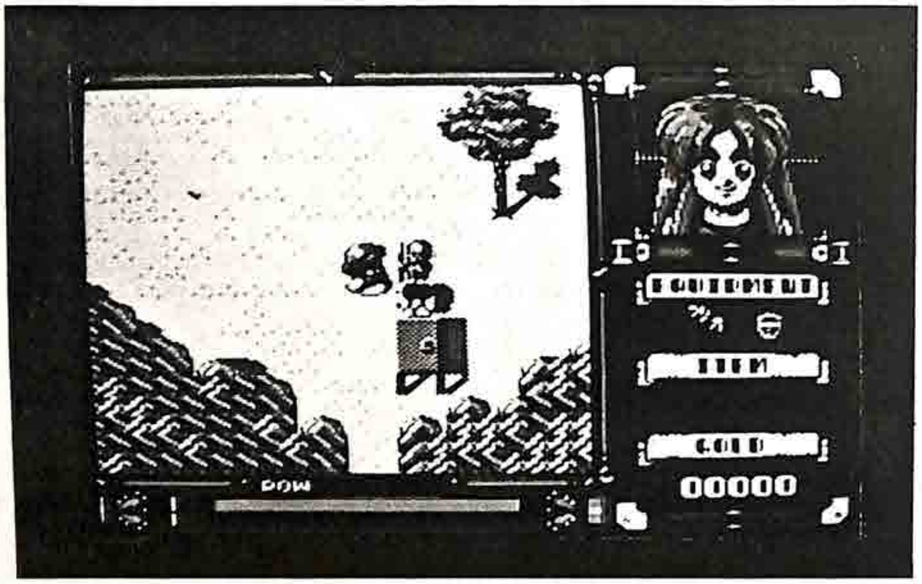
Door: Renzo van Soelen

Een week nadat ik mijn nieuwe speeltje ontvangen had (een Turbo-R) kreeg ik Fray ter recensie toegestuurd; of ik maar even een artikeltje van een paar pagina's wilde schrijven. Dit werkelijk fantastische spel komt net zoals Xak van Microcabin. Het juweel staat (uiteraard) op vijf dubbelzijdige schijfjes; je moet alleen zelf nog een datadisk of een S-RAM bij de hand hebben. Nadat je de doos en handleiding hebt bekeken denk je dat dit een spel van Bit² is, want de doos ziet er nogal lachwekkend uit, evenals de handleiding. Echt, je zou denken dat je met een kleuterspeeltje te maken hebt. Niets is echter minder waar, want dit spel is namelijk gewoon een parodie op Xak (net zoals Konami ooit van Nemesis Parodius maakte).

Eén van de grootste verschillen met Xak is dat je bij Fray meestal niet zelf kunt uitmaken waar je heen wilt. Bijna het hele spel scrollt verticaal en de enige kant die je dan op kunt is vooruit, behalve dan in een dorp. Het spel kun je nog het beste vergelijken met Knightmare en verwanten, alleen scrollt Fray niet automatisch, maar pas als je zelf begint te lopen.

Uiteraard ook bij Fray weer een demo die werkelijk verbluffend mooi is, zowel qua graphics als muziek, want.... bij deze muziek wordt niet alleen van de FM-PAC en het PSG gebruikt gemaakt (hetgeen bij Xak I en Xak II al het geval was) maar als klapper op de vuurpijl wordt daarnaast ook nog 'es de PCM-sampler ingezet. Het resultaat is werkelijk prachtig. Even tellen en je komt op (9+3+1) maar liefst 13-kanaals muziek (moet je dit eens via de versterker horen, je valt haast van je stoel af!).

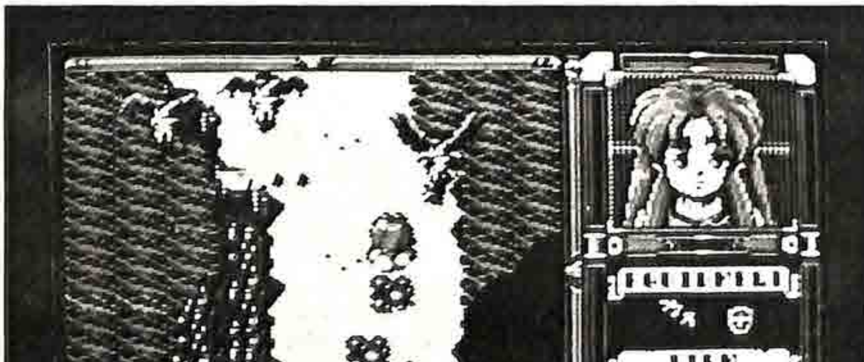
Nu dan, de demo: ontzettend gave plaatjes, te beginnen met wolken die langzaam omhoog scrollen (iets wat overigens zeer soepel verloopt! Microcabin leert het al aardig, dat scrollen!). Op een gegeven moment staat Fray Shelban daar met een koffertje in haar hand helemaal klaar om op reis te gaan; en, aan haar gezicht te zien heeft ze d'r echt zin! Nu komt er een landschap voorbij en ooooohh, kijk eens wat mooi! Fray denkt terug aan haar kindertijd; leuk gedaan, want je ziet nu foto's in een bruin-/geelachtige kleur zodat het net lijkt alsof je zelf naar foto's van vijftig jaar geleden kijkt. Als dit afgerond is komen er voor de Xak-kenners bekende plaatjes op het beeld.



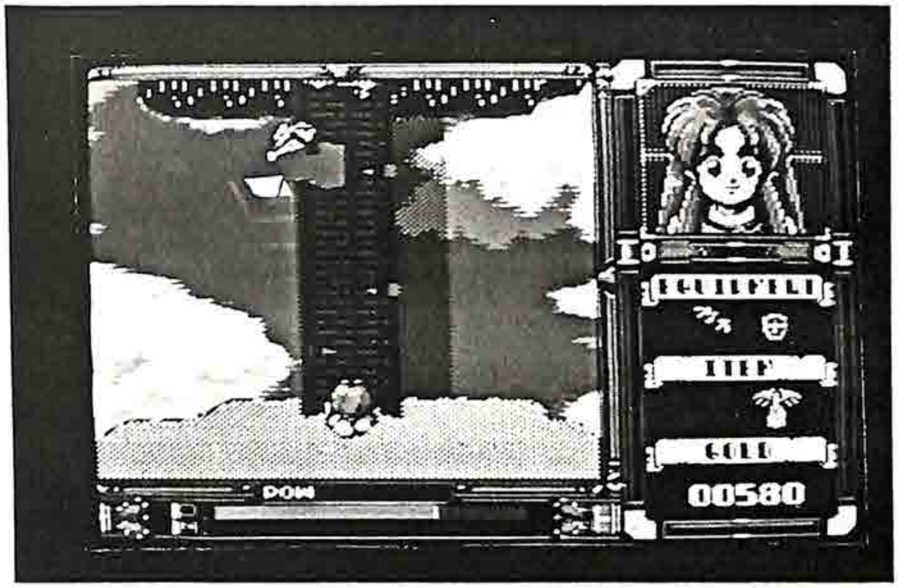
Fray dagdroomt weer en ziet Latok Kat, haar vriendje, voor zich en (óóóóóch dit is toch wel echte liefde)..... nu de oogjes dicht voor een romantisch moment. Maar dan plots, oh tsjongejonge, wat een streling voor het oor. Ik zou willen dat ik het jullie kon laten horen, beste MSX-Engine-lezers! Deze muziek is werkelijk schitterend! Tijdens deze vrolijke muziek rent ons meiske met haar koffer en staf in de hand, door het hele land (wat een schitterend rijmsel). Met een schitterende scroll van rechts naar links zie je in bliksemvaart bergen, bossen en..... uiteindelijk het dorp waar onze Fray naar toe moet, langskomen. Wat trouwens echt gaaf is, is dat als er teksten op beeld verschijnen je deze ook daadwerkelijk kunt horen via de PCM!

Dan begint het spel zelf: je mag het dorp in (dat me overigens zeer bekend voorkwam) door de tweede ingang. Nadat je oude bekenden weer aangesproken hebt, de pastoor, de oude wijze man met de baard en de uilebril, de dokter enzovoort, kom je op een gegeven in een huis waar de moeder van Latok je een brief laat lezen waarin staat dat haar zoon 'em gesmeerd is. Aan het geluid te horen komt deze brief als een donderslag bij heldere hemel (letterlijk!) en ja hoor, het gezichtje van Fray betrekt en we krijgen een treurig melodietje te horen. Je zou gewoon medelijden krijgen.

Als Fray bedroefd het huisje weer uit loopt wordt ze opeens tegengehouden



FRAY



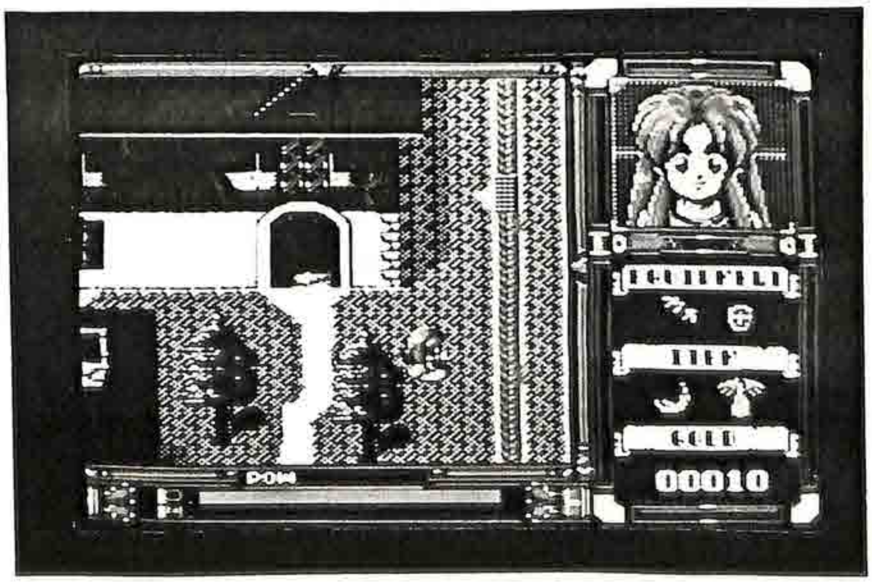
door drie vrouwen en wordt er een kleine pauze ingelast voor een dames-theekransje. Ziedaar, het verdrietige gezichtje van Fray wordt al weer vrolijk en met volle moed gaat ze erop uit om Latok te zoeken.

Je begint zoals gewoonlijk met nul goudstukken, een aardappelschilmesje, onderbroekje en dito schild. Goud kun je verdienen door vijanden te verslaan, alhoewel sommige vijanden geen goud opleveren. We zien een mooi veld met heuveltjes en bomen (beide met schaduw), snel scrollende riviertjes, etcetera. Je moet wel uitkijken dat je niet in het water valt want dan is het gelijk Game Over. De eerste monstertjes zijn blauwe balletjes die nog niet zo vreselijk sterk zijn. Je hoeft bij dit spel eens een keer geen experience op te bouwen; het draait hier puur om het verdienen van goud om de nodige schilden en magische staffen te kopen. Ook zijn er bruggetjes waar je, als je er overheen wilt, wel eerst een groene cycloop moet verslaan die achter een dam van rotsen zit en deze naar je toe gooit. Je zult deze cyclopen toch wel een aantal malen flink moeten raken wil je ze naar de andere wereld helpen. Dat schieten gaat trouwens heel leuk: hoe langer je de toets (joystickfanaten lezen hier vanaf nu vuurknop) inhoudt, des te hoger loopt je schietsterkte op. Na het loslaten wordt de kogel dan afgevuurd.

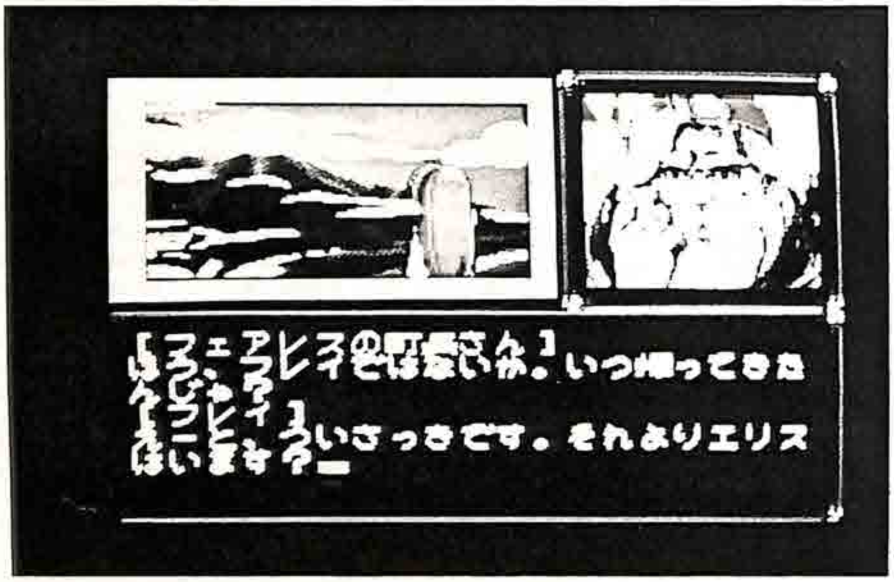
Het portretje van Fray rechtsbovenin funktioneert als power-balk. Des te meer je geraakt wordt, des te sipper gaat Fray kijken om als we het wel heel erg bont hebben gemaakt spontaan in tranen uit te barsten.

Na eventjes doorgelopen te hebben krijg je het tweede dorp. Hier kun je allerlei dingen doen, zoals het kopen van magic scrolls en voedsel. Ook kun je je leven op laten vullen, saven etcetera. Na gesaved te hebben ging ik richting uitgang, maar helaas, ik mocht er nog niet door. Dus alle huisjes even aflopen en inderdaad, bij één van die huisjes kreeg ik dan een teleporteerstaf. Nu mag je het dorp wel uit en kom je terecht in het tweede gedeelte van level één, een kort stuk bos waar blauwe pindarotsjes rondlopen die zich vermenigvuldigen als je ze niet snel afschiet. Verder nog een soort boomstronken die je het liefst zo snel mogelijk van je leven beroven, vrouwelijke riddertjes die je met magic bestoken zodat je even niets kunt doen, rollende zeemeerminnen die aan je vast blijven plakken, bruggen waarvoor weer die schietende cyclopen staan en, alsof dat nog niet genoeg is, vleesetende piranha's die over de bruggetjes springen. Denk je aan het eind van level één te zijn, maar nee hoor, eerst nog even op bewegende plateau's springen waarop van die vervelende schietende bloemen staan. Maar, als je eenmaal de overkant gehaald hebt (wat mij pas na tientallen keren proberen lukte), kom je in een tempel waarin zich het eindmonster bevindt. Nee, dit is lachen: een meisje met vleugeltjes, een leren pakje en een zweepje! Deze dame heeft ook nog eens een stuk of wat hulpmonsters die je eerst moet bewerken voordat je haar kunt ombrengen. Als je dit gedaan hebt krijg je een aantal goudstukken en word je naar het derde dorp geteleporteerd.

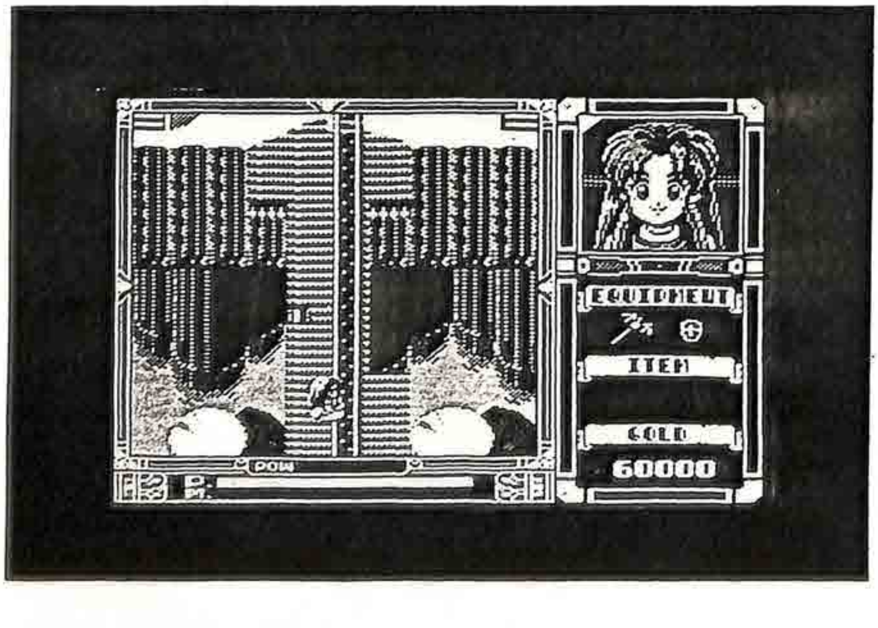
Je hebt hier verschillende uitgangen. Eerst de bovenste uitgang dan maar. Niets hoor, een kapotte brug. Links dan? Ook al niet. Rechts dan? Weer niets. Rest mij dus niets anders dan even alle huisjes af te lopen. Aha, in één van de huisjes krijg ik een foto. Hierna word je naar een oude man in de andere kamer gebracht die je vraagt hem te volgen (dit gaat automatisch). We lopen via de linkeruitgang van het dorp over een brug van bootjes naar een klein eilandje, waar de oude grijsaard iets tegen je zegt en zich omdraait. Dan heft hij zijn staf en opent de zee. Level twee dus, verpakt in een sappige bijbelse scene.



FRAY



In het eerste gedeelte van dit level loop je langs wanden van water en moet je goed oppassen voor afgronden. Ha, je vecht hier tegen, nou ja zeg, mosselen! Deze beestjes gaan open en dicht en gooien nogal veel projektielen. Nu heb je geen piranha's meer die je moet bevechten, maar hamerhaaien die boven je hoofd vrolijk aan het heen en weer springen zijn. Ook vinden we hier doorzichtige kwallen die je alleen naar de eeuwige Japanse rijstvelden kunt helpen als je eerst in de lucht springt en dan pas schiet. Vervaarlijk begint hij met zijn klauw te zwaaien terwijl hij nog andere kogels afschiet. Ondertussen blijven die mosselen natuurlijk maar doorgaan met schieten (wat een enthousiastelingen, even een andere magic selekteren und dann wegschießen und abknallen). Na dit monster verslagen te hebben kom je terecht in een piratenwrak. De eerste vijanden zijn skeletjes met een heuse piraten-outfit die vreselijk snel mesjes op je afgooien. Zwaarden die door de vloer omhoog komen, met muzieknoten gooiende zeemeerminnen, kortom, waanzin ten top in dit stukje Fray! Hier kan je een trappetje op en daar hebben we de piratenkapitein. Een paar schoten en dan, da's pech, kapitein weg (haha)! Verder in dit level nog tonnen die op je afrollen, wederom stekende zwaardjes, zeemeerminnen (nee, nee, geen mosselen meer) en dan door de poort voor de tweede grote einddemoon, een reuzeninktvis. Deze gast heeft één vervelende gewoonte: hij haalt uit met zijn tentakels. Nadat je hem een paar keer recht in de middelste van zijn drie ogen geraakt hebt word je terug geteleporteerd naar het derde dorp kun je door de bovenste uitgang om te beginnen met level drie (de brug is opeens gemaakt).



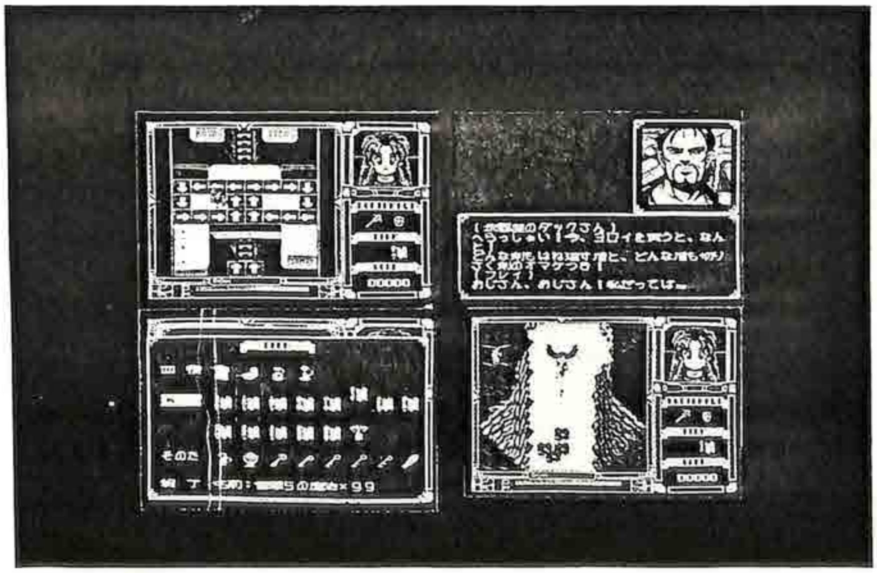
Level drie speelt zich in het eerste gedeelte af op bergpaden, waar het al knap lastig begint te worden; zo vinden we hier reusachtige bijen en libelles, schietende bloemen die veranderen in gezichtjes als ze doodgaan en bijenkorven die je maar beter gelijk kapot kunt schieten. In de verte ligt een spoorlijn met daarop een reuzenroos die dikke lasers op je afschiet. Als je twee van deze jongens hebt gemold kun je een mijnschacht in. Je kunt hier, als je dat wilt, met het treintje mee, maar deze moet je dan wel zelf besturen en reken maar dat dat snel gaat! Je voelt je hier echt Harisson Ford uit de film Indiana Jones and the Temple of Doom. Je moet echter wel op de goede rails blijven; er zijn namelijk ook aftakkingen en die komen in een afgrond terecht met lava. De meeste vijanden die hier lopen hebben trouwens ook wel iets met vuur te maken. Vuurballen, vier kanten op schietende vlammetjes, maar ook normale monsters die zich zeer moeilijk laten afschieten vinden we hier. Sommige vuurmonsters gaan dan ook nog letterlijk in vlammen op als ze doodgaan, heel leuk! We dalen steeds dieper af en het gevecht tussen Fray en de monsters die hier rondstruinen wordt steeds heviger. Daarbij moet je ook uitkijken dat je niet in de afgronden valt, want de balken waar je overheen loopt zijn smal, om nog niet te spreken over die monsters die proberen je het leven zuur te maken. In deze mijnschacht stikt het letterlijk van kistjes met scrolls die voor leuke effecten op vijanden zorgen zoals kleine en grote vlammenwerpers en bliksemstralen die hun doel niet missen; als je deze zou moeten kopen ben je toch al gauw tweeduizend goudstukken per scroll kwijt. Meenemen dus. Als je aan het eind van dit level bent en door een poort heen loopt word je opeens terug geteleporteerd naar het dorp. Ik mis dus waarschijnlijk nog een item. Alle huisjes even langs gelopen en weer een item rijker probeer ik het nog een keer: weer langs het bergpad, door de mijnschacht en weer in het dorp. Wat nu? Even naar het vorige dorp naar de man die ook de zee voor mij open

FRAY



maakte en, na wat geruild te hebben met items heb krijg je er dan een nieuw item bij. Nu kun je wel verder en voilà, daar is het eindmonster, een gigantische vuurduivel die echt heel mooi getekend is. Na deze vechtpartij terug naar het dorp waar een tovenaar op je wacht en je meeneemt naar de linkeruitgang waar je bij een afgrond terecht komt. Nu zwaait hij enkele keren met zijn magic staff en je krijgt vleugeltjes, waarna je het beeld uitvliegt en er om de volgende disk gevraagd wordt.

Je kunt hier options, lasers en schilden krijgen en deze heb je hier echt wel nodig. Na een redelijk lang veld wordt er weer een nieuw stuk ingeladen en tatatadaaah..... het eindmonster: een vliegende draak die allerlei projektielen uit zijn bek schiet. Als je dit beestje verslagen hebt vliegt onze Fray zelf verder en landt ze op een luchtkasteel.



Je moet hier over gapende gaten springen terwijl je wordt meegevoerd door een soortement roltrappen, afgebeeld in de vorm van pijlen.En dan heb ik het nog niet eens over de vijanden gehad: ridderhoofden die zwaardjes uitspugen en weer inslikken en lopende bommetjes die zichzelf met een lucifer tot ontploffing brengen (giller!). De eindvijand is de grote eik die we al kennen uit Xak I; hij gooit nu niet alleen met eikels maar schiet ook nog eens met bliksemstralen! Als je hem met zeer veel moeite verslagen hebt gaat de boom open en kunnen we naar een nieuw veld.

Via sneldraaiende schijven moet je nu maar heelhuids de overkant zien te bereiken. Als je het eind hebt gehaald loopt Fray zelf verder en ziet een paar surfplanken liggen. We springen nu op één van de plankjes en lalalala..... volgende veld! Onder het motto "Let's surf!" moet je over sluisjes heen springen en tegelijkertijd surfende riddertjes ontwijken en afmaken!

Het volgende level is een doolhof met gevangenissen en teleporters. Als je in één van de kistjes een sleutel vindt kun je afdalen naar de plek waar je Latok tegen komt, samen met twee andere vrienden. Als je na wat vlieg- en knalwerk bij een spiegel bent gekomen en hebt stuk geschoten verdwijnt deze en mag je weer verder, op weg naar het allerlaatste monster van Fray; een monster dat ik zelf nog niet heb kunnen verslaan. Loek echter schijnt Fray al uitgespeeld te hebben, dus het moet te doen zijn.

Nog nooit zulke prachtige muziek gehoord op de MSX! Zelfs Xak II valt hierbij in het niet! Waanzinnig snelle en mooie multi-layer-scrolls, prachtige sound-effects en de nodige dosis humor maken Fray tot het beste spel dat er momenteel verkrijgbaar is voor MSX. Voor alle MSX-Turbo-R-bezitters is dit een absolute must!

Sounds: 10
Graphics: 7.5
Spelkw.: 8
Score: 67
Merk: Microcabin
Formaat: 6x2DD
Werkt op: MSXturboR

RANDAR III

Door: Loek van Kooten

Op het laatste moment, twee dagen voor de dead-line om precies te zijn, kwam de langverwachte opvolger van Randar II binnen op de redaktie..... Randar III is de naam van de allernieuwste van Compile. De nacht voor het drukken van deze Engine hebben we dit stukje software eens onder de loep gehouden en geprobeerd een eindje weg te spelen.....

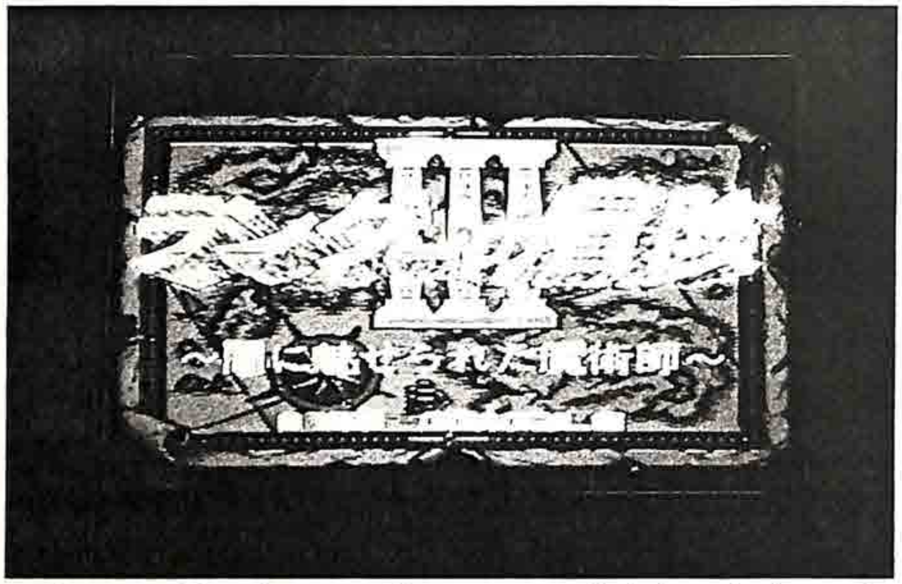
Randar III bestaat uit vijf diskettes, een hoeveelheid waar we al niet meer van opkijken de laatste tijd. Om eerlijk te zijn: Randar III zelf bestaat maar uit vier diskettes, de vijfde bevat het Role-Playing-Gamepje Soldier of Fisla. Afijn, daarover later.

Uit de introdemo valt niet veel wijs te worden; we zien een onguur stelletje aan de troon zitten van een meneer met twee hoorntjes op z'n hoofd en een slang om z'n nek terwijl er regelmatig intelligente tekstjes als "Hahahaha" en "Ugjugjugjugju" verschijnen. Blijkbaar hebben die lui het wel gezellig, met z'n viertjes.

Na het titelbeeld kunnen we gelijk al kiezen; doorgaan, opnieuw beginnen of de snelheid waarmee de teksten op het beeld verschijnen hoger of lager zetten. Als je opnieuw begint mag je netjes je naam invoeren (eventueel zelfs in het ons welbekende ABC!). Met de optie "continue" kunnen we een eerder gesavede file inladen en verder gaan op de plek waar we de vorige keer gestopt waren.

Je start op in een dorpje, alwaar je instrukties krijgt van twee van de bewoners. Na wat gekletst te hebben brengt één van die twee je naar een nabijgelegen dungeon, en daar kan dan het spel beginnen. Het meest leuke is nog wel dat je de dungeon niet meer uit kunt, dus je zult blijkbaar eerst het één en ander moeten vinden en/of verslaan. In de dungeon kom je ook de eerste vijanden tegen; deze verschijnen als een spookje op een beeld. Raken ze je aan, dan kom je in een aparte vechtmode terecht.

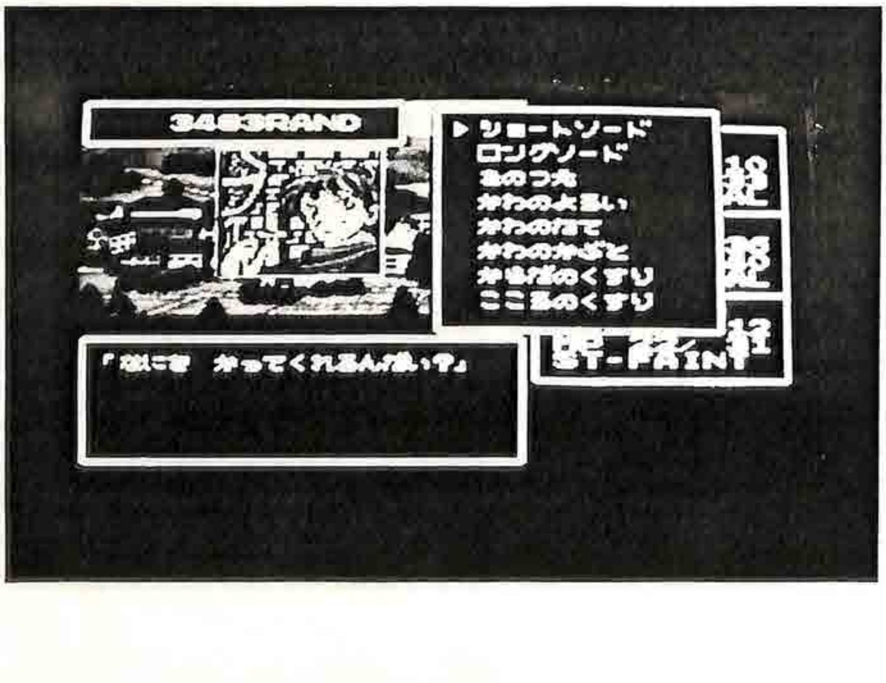
Je krijgt dan de keuze uit een aantal opties; de belangrijkste en meest eenvoudige optie is degene die linksboven in het vechtmenu staat afgedrukt; als we deze optie selekteren verkopen we onze tegenstander(s) gewoon een gezellige dreun. Als je een paar keer raak geslagen hebt verdwijnt de tegenstander en krijg je als beloning een aantal goudstukken (Rand) plus wat experience-punten. Heb je op die



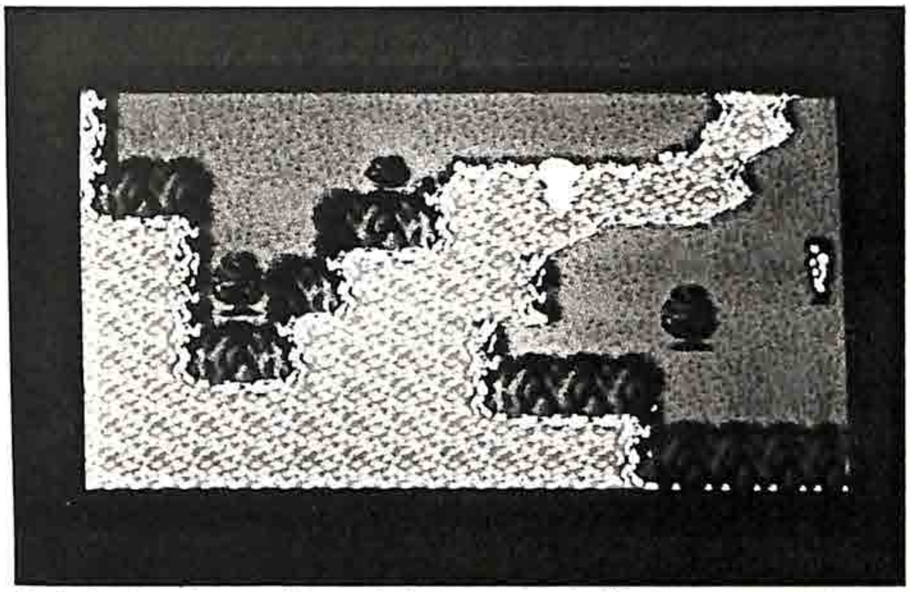
manier een aantal punten verzameld dan gaat je level omhoog en ben je weer wat sterker geworden.

De tweede optie waar we gebruik van kunnen maken is magie; je vuurt dan een van de spreuken af die je kent. Zo heb je Little Heal die je leven weer een beetje herstelt en Defensive, die de verdedigingskracht van je tegenstander om zeep helpt. Als dat eenmaal is gebeurd dan hoef je meestal nog maar een keer te slaan om je vijand te vertellen wie de baas is. Handig is de optie vluchten; zodra we deze selekteren horen we echte snelle voetstapjes en komen we weer uit de vechtmode.

De eerste twee schatkistjes met Rand zijn al snel gevonden; als je eenmaal een paar levels hoger bent geworden mag je gelijk al naar je eerste demoon toe, een Orken-koning. Als je dit klusje geklaard hebt en je uit de dungeon het dorp weer in loopt word je automatisch naar koning Atras gebracht. Deze vertelt je het een en ander; wat ik uit het verhaal kon opmaken was dat het nu de bedoeling is om vijf edelstenen te vinden: een diamant, een robijn, eem saffier, een emerald en een topaas. In het kasteel kun je verschillende mensen aanspreken (dit gaat menu-gestuurd), waaronder je tweede persoon, Grein de ridder. Juist, je hebt het goed, net als bij Dragonslayer VI hebben we hier te maken met een echt rollenspel; je vecht nu niet meer in je eentje, maar met een team van twee!



RANDAR III



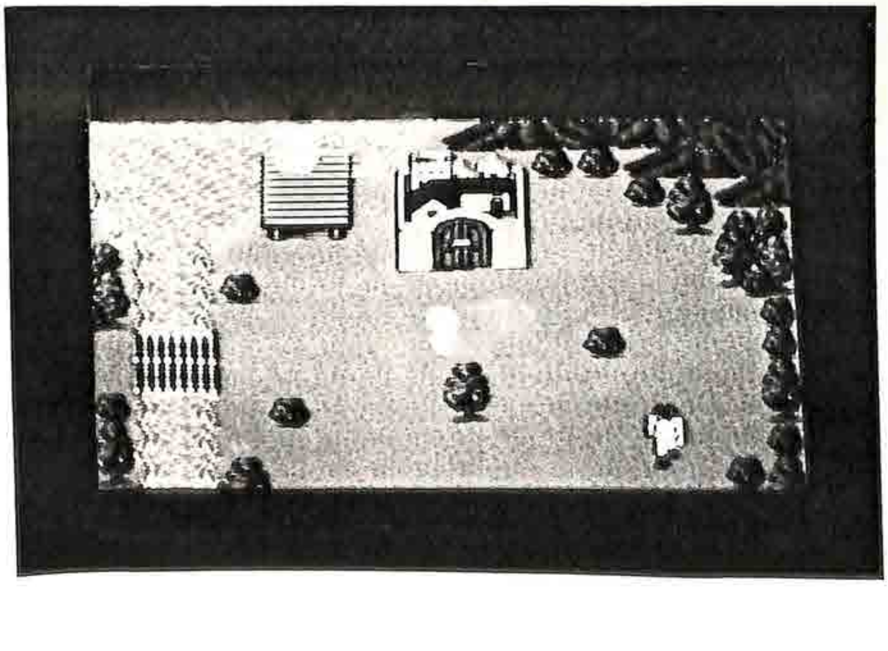
Als je het kasteel weer uitkomt zie je dat het in de velden nu stikt van de spookjes en er zullen dan ook heel wat gevechten geleverd moeten worden om van het ene veld naar het andere te komen. Al snel kom je een derde dorp tegen van waar een man je, nadat je hem hebt aangesproken, naar een afgelegen hutje brengt. In de hut bevindt zich echter een enorme adelaar die onze reizigers aanvalt met het gevolg dat, nadat de adelaar de vleugels heeft genomen, onze begeleider kermend op de grond ligt. Grein ziet intussen de eerste edelsteen liggen in een stoffig hoekje van de hut; tatatadatadaaah, en ineens zijn we weer bij koning Atras en ontvangen duizend Rand. Wegsaven en op zoek naar de tweede steen!

Al snel blijkt dat er enorm veel velden zijn in het spel; verdwalen is dan ook zeker niet moeilijk, integendeel zelfs! Daarbij komt ook nog dat je regelmatig wordt lastig gevallen door de meest vreemde tegenstanders: askomoïden, gloeivleugels, snelle vogels, grote beren en ééndagsvliegen, het kan niet op! Heel gemeen zijn de gifslangen; zodra je één keer door zo'n beest geraakt wordt ben je vergiftigd (te zien aan het tekentje voor je naam dat normaal je level aangeeft) en worden er om de tel zoveel hitpoints van je leven afgetrokken. Oppassen dus.....

Een paar dorpjes verder kom je je derde persoon tegen, Sophia, een lief klein meisje (meisjes zijn in Japanse spelletjes per definitie lief en klein, is je dat wel 'es opgevallen?). Zoals ik al schreef is Sophia er eentje van het zwakke geslacht, en dat is te merken ook! Regelmatig begaf Sofietje het in een gevecht met een paar monsters en moest ze in bewusteloze toestand naar één van de dichtsbijzijnde dorpen gebracht worden om daar weer beter gemaakt te worden door de dokter. Behalve meisjes beter maken kun je in het dorp ook nog andere dingen doen, zoals bijvoorbeeld wapens, schilden en pakjes kopen. Hier komen we bij één van de problemen van dit spel aan: niet alle items en wapens zijn in het katakana weergegeven. (Katakana is het Japanse schrift dat we met behulp van een tabel naar het Engels kunnen vertalen). De enige oplossing is elk wapen, schild of kledingstuk even te kopen en te kijken of je verdedigingskracht omhoog of omlaag gaat na het selekteren van het nieuwe item. Gaat die kracht omlaag dan mag je gerust zeggen dat je de gelukkige bezitter bent van een waardeloos prul. Kon je dan bij Dragonslayer VI zo'n prul nog verkopen, bij Randar III kun je dat wel vergeten. Een oplossing is om voor het kopen van een wapen even te saven, zodat je, mocht je een miskoop hebben begaan, altijd je oude file kunt terugkrijgen.

Goed, halen we de vijfde diskette maar eens tevoorschijn; Soldier of Fisla is een mini-Role-Playing-Gamepje. Het hele spel bestaat uit niets anders dan het aanspreken van mensen en het boeide me dan ook niet echt. Maar, 't zit er extra bij en het gaat uiteindelijk om Randar III zelf, of niet?

Mooie graphics, mooie muziek, hoge spelkwaliteit; het paradijs voor iedere MSX-bezitter! En, zoals we van Compile wel gewend zijn: de animaties gaan heel soepeltjes, en we hebben dus niet te maken met schokkerige scrolls en dat soort dingen..... Absolute aanrader!



Sounds: 8
Graphics: 8
Spelkw.: 8
Score: 64
Merk: Compile
Formaat: 5x2DD
Werkt vanaf: MSX-2
Opties: FM-PAC

Programmeerkursus Deel IV

Door: Falco Dam

Eindelijk kreeg ik dan mijn ASCII Technical Handbook, dus dacht ik: mooi, dan vertaal ik gewoon het artikel uit het boek en hebben jullie je programmeerkursus. Jammer, in het hele ASCII boek van ruim 500 bladzijden worden 3 regels aan de lijn-interrupt besteed. Schande! Er staat alleen in hoe je de lijn-interrupt moet maken, maar niet wat je ermee kunt doen bijvoorbeeld. Nu moet ik dus toch nog mijn avondje Xak 2 opgeven....

Ok. De lijn-interrupt geeft je de mogelijkheid om tijdens de beeldopbouw enkele dingen met het VDP uit te spoken om die beeldopbouw te manipuleren. Goed, dat kun je zonder lijn-interrupt ook (ha,ha), maar met lijn-interrupt kan dat nog veel beter! Zo kun je op een bepaalde y-koordinaat een andere pagina tonen of met het scroll-register spelen, wat dus tot gevolg heeft dat je de ene helft van het beeld kunt laten scrollen en de andere helft niet, of de andere kant op, om maar iets te noemen.....

Hoe gaat dat in zijn werk? Wel, je zet bit 4 van VDP-register 0, je zet in register 19 de gewenste y-koordinaat en je zet op de interrupt-hook FD9AH de routine die het beeld moet manipuleren, of bijvoorbeeld moet scrollen. Waarom op FD9AH? Naar FD9AH springt de Z-80 bij elke interrupt, naar FD9FH alleen bij de standaard VDP-interrupt. Je moet dan bij FD9AH wel eerst kijken of je wel de lijn-interrupt hebt en niet de standaard-interrupt. Dit kontroleer je door status-register 1 uit te lezen en te kijken of bit 0 geset is. Zo ja, dan is het een lijn-interrupt en anders keer je weer gewoon terug. Het zal vaak voorkomen, dat je precies op y-koördinaat 0 iets wilt veranderen. Gebruik dan de standaard-interrupt (op FD9FH, dus), want die is te beschouwen als een lijn-interrupt op lijn 0.

Dan nog een paar veel gemaakte fouten bij lijn-interrupts: de koördinaat die je aangeeft, is een VRAM-koordinaat!! Houd daar dus rekening mee als je met het scroll-register werkt. Als je de lijn-interrrupt niet meer nodig hebt, zet hem dan voor de zekerheid uit. Want, let op: als je na een lijn-interrupt gaat spelen met register 23 en je maakt daarbij de inhoud van dat register kleiner dan de y-koördinaat van de zojuist gegeven lijn-interrupt dan zal het VDP de lijn- interrupt op een gegeven moment "opnieuw" tegenkomen. Gevolg: chaos, rotzooi, kortom, een grote puinhoop! Ook al ligt die beeld- koördinaat op een andere pagina, dan nog ziet de VDP koördinaat y, geeft dus een interrupt en dat is waarschijnlijk niet de bedoeling. Dus uitzetten als je hem even niet nodig hebt en daarna in de standaard-interrupt weer aanzetten. Bekijk het effekt eens bij de voorbeeld-listing. Haal het stukje in LININT, dat bit 4 van register 0 reset weg en zie het resultaat, niet de bedoeling, hè? Dit is vrij lastig te bevatten en vooral ook lastig uit te leggen, dus als je het nog niet snapt, lees het nog een keer door en experimenteer maar wat...

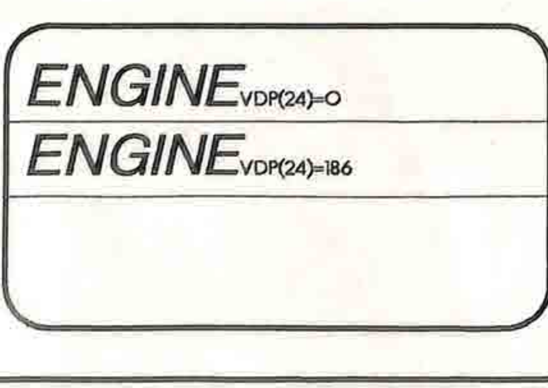
Het is per se nodig om status-register 1 uit te lezen (vergeet niet het status-register weer op 0 te zetten!!), anders komt er geen nieuwe interrupt meer en loopt het handeltje dus vast.

Enkele voorbeelden van lijn-interrupts zijn bijvoorbeeld het score-balkje dat blijft staan, terwijl de rest van het beeld scrollt (Aleste 2) of een screen-split, zoals in Hydefos. In dit spel is het speelscherm screen 4 en de score-balk screen 5. Tevens wordt voor het scrollen gebruik gemaakt van register 18 (delta horizontal adjust) terwijl het onderste gedeelte stil blijft staan. Om het 'happen' aan de randen te voorkomen, worden er aan de rechter- en linkerkant zwarte sprites gezet om dit te camoufleren. In screen 5 hoeft dit dus niet, want dan kun je bij elke scroll een nieuwe rij van 1 pixel breed neerplanten. Zo kun je dus ogenschijnlijk 2+ scrolls maken (Chique van Garfield op Dragon-Disk #1). Op de 2+ is dit natuurlijk makkelijker. Zo kun je dus ook horizontale softscrolls maken met bovenin een stilstaand score-balkje (Laydock 2, The Last Attack).

Je ziet, dat de horizontale softscroll niet zo makkelijk is als de vertikale. Dus heb ik een programmaatje bijgevoegd, dat een 8-bits scrollwaarde (zoals in het vertikale scroll-register 23) omrekent en wegschrijft naar het horizontale scroll-register.

```
SCLOUT:     PUSH AF
            AND OF8H
            RLCA
            RLCA
            RLCA
            LD B,A
            LD C,26
            CALL WRTVDP
            POP AF
            AND 7
            LD D,A
            LD A,7
            SUB D
            LD B,A
            LD C,27
            JP WRTVDP

WRTVDP:     DI
            PUSH BC
            POP DE
            LD BC,(7)
            INC C
            OUT (C),D
            LD A,O8OH
            OR E
            OUT (C),A
            EI
            RET
```



Standaard-interrupt op lijn 0 => VDP(24)=0

Line-interrupt op lijn 70 => VDP(24)=186 (=256-70). Bovenkant scherm verschijnt weer.

Line-interrupt op beeldregel 140, maar VRAM-koördinaat 70.

Je kunt ook nog verder gaan en per beeldlijn iets veranderen, bijvoorbeeld een horizontale uitwijking (met behulp van register 18 of de 2+-scroll). Dit kan echter niet door op elke lijn een interrupt te zetten; dat gaat te langzaam. Maar...in status-register 2

Programmeerkursus Deel IV

staat een bit (horizontal retrace timing), nl. bit 5, dat aangeeft of VDP klaar is met een beeldlijn opbouwen (0=klaar). Er staat dus niet aangegeven welke lijn dat is, maar dat kun je weer uitmikken met de lijn-interrupt. Je kunt hiermee het beeld vervormen per beeldlijn zonder het VRAM aan te tasten. Een voorbeeld staat op Dragondisk #1, de Odie-demo van Odie. Bij spelletjes wordt hiervan gebruik gemaakt bij bijvoorbeeld F-1 Spirit 3D Special. De weg maakt een bocht doordat de weg per lijn gebogen wordt. In het VRAM blijft de weg gewoon recht (probeer maar uit met de PAUSE-toets). De wagen is een sprite, evenals de borden. Sprites worden bij de horizontale scroll niet meegenomen, in tegenstelling tot de vertikale scroll. Bij register 18 wordt het hele beeld, inklusief randen en inklusief sprites meegenomen. De SET ADJUST waarde wordt ook gewoon in register 18 geschreven bij de initialisatie.

Het is wel zaak om bij het per beeldlijn vervormen van het beeld zo snel mogelijk op het bitje te reageren. Het liefst alle Z-80 registers klaarzetten, een EXX geven en op het bitje testen en dan meteen wegouten, het liefst nog met OUTI. Je moet bedenken, dat de beeldopbouw loopt met een frequentie van 21 MHz(!)

De listing van deze keer is een scroll die pagina 0 naar beneden scrollt en waarachter pagina 1 te voorschijn komt. Er wordt ook rekening gehouden met de palletten van de 2 verschillende tekeningen. Kijk de listing maar eens door en misschien kun je hem zelf nog wel eens gebruiken. Hierbij nog wel even mijn grote dank aan Ivo Wubbels.

```
; Line-interrupt voorbeeld

ORG 0C000H

DEFB 0FEH
DEFW START
DEFW EINDE
DEFW START

START:    DI
          CALL SETSYS
          CALL SETINT
          EI
LOOP1:    LD A,(HOLD)
          OR A
          JP NZ,RESINT
          JR LOOP1

SETSYS:   XOR A
          LD (SCLLIN),A
          LD (HOLD),A
          LD (0FAF6H),A
          LD HL,07680H
          LD DE,COLOR1
          LD BC,31
          CALL 059H
          LD A,1
          LD (0FAF6H),A
          LD HL,07680H
          LD DE,COLOR2
          LD BC,31
          JP 059H

SETINT:   LD HL,0FD9AH
          LD DE,HOOKST
          LD BC,10
          PUSH BC
          PUSH HL
          LDIR
          POP DE
          POP BC
          LD HL,INT
          LDIR
          RET

RESINT:   LD HL,HOOKST
          LD DE,0FD9AH
          LD BC,10
          DI
          LDIR
          LD A,(0F3DFH)
          LD B,A
LD C,0
          CALL WRTVDP
          LD B,63
          LD C,2
          CALL WRTVDP
          EI
          RET

INT:      JP LININT
          RET
          RET
          JP TIMINT
          RET
          RET

LININT:   LD A,1
          CALL VDPSTA
          RR A
          RET NC
          JP PAGE0

TIMINT:   LD B,63
          LD C,2
          CALL WRTVDP
          LD B,0
          LD C,23
          CALL WRTVDP
          LD B,0
          LD C,16
          CALL WRTVDP
          LD HL,COLOR2
          LD B,32
          INC C
          OTIR
          LD A,(0F3DFH)
          OR 010H
          LD B,A
          LD C,0
          CALL WRTVDP
          LD A,(SCLLIN)
          ADD A,4
          LD (SCLLIN),A
          CP 212
          LD B,A
          CALL Z,ENDPAG
          LD C,19
          CALL WRTVDP
          JP HOOKST+5

ENDPAG:   LD A,1
          LD (HOLD),A
          RET

PAGE0:    LD A,(0F3E0H)
          AND 0BFH
          LD B,A
          LD C,1
          CALL WRTVDP
          LD B,31
          LD C,2
          CALL WRTVDP
          LD HL,SCLLIN
          LD B,(HL)
          LD A,255
          SUB B
          LD B,A
          LD C,23
          CALL WRTVDP
          LD B,0
          LD C,16
          CALL WRTVDP
          LD HL,COLOR1
          LD B,32
          INC C
          OTIR
          LD A,(0F3E0H)
          LD B,A
          LD C,1
          CALL WRTVDP
          LD A,(0F3DFH)
          LD B,A
          LD C,0
          CALL WRTVDP
          JP HOOKST

WRTVDP:   PUSH BC
          POP DE
          LD BC,(7)
          INC C
          OUT (C),D
          LD A,080H
          OR E
          OUT (C),A
```

```
                RET

VDPSTA:         LD B,A
                LD C,15
                CALL WRTVDP
                IN A,(C)
                PUSH AF
                LD B,O
                LD C,15
                CALL WRTVDP
                POP AF
                RET

SCLLIN:         DEFB O
HOLD:           DEFB O
HOOKST:         DEFS 1O
COLOR1:         DEFS 32
COLOR2:         DEFS 32

EINDE:          END
```

Haha, jullie zijn nog niet van me af, als laatste wilde ik voor de MSX-2+-programmeurs onder ons even alle MSX-2+-video- registers de revue laten passeren. Ik neem alvast afscheid.....

REG.	BIT 7	6	5	4	3	2	1	O
25	O	WT2	WT1	O	YJK	O	MS	PS
26	O	O	O	SC5	SC4	SC3	SC2	SC1
27	O	O	O	O	O	SP3	SP2	SP1

WT=Wait
YJK=YJK-Mode off/on
MS=Masker linker 8 pixels (tegen "happen")
PS=1-pagina/2-pagina-scroll (de twee pagina's zijn als het ware aan elkaar vastgeplakt)
SC=Scroll per 8 pixels
SP=Scroll per pixel
(Met SP en SC kunnen we dus scrollen op een MSX-2+ door alleen deze registers te vullen. Da's alles!)

HELPLINES

PROGRAMMEER
03444- 3269 Falco
**** 19:00-21:00 ****

SPELTIPS
08340-25703 Ivo
**** 19:00-21:00 ****

ALGEMEEN
033-951859 Loek

FULL-COLOR-PRIJZEN

STANDAARD ABONNEMENTEN

6x	MSX-Engine	Hfl. 34.50
6x	Dragon-Disk	Hfl. 23.00
6x	MSX-Engine + Dragon-Disk	Hfl. 46.50
1x	MSX-Engine	Hfl. 5.75
1x	Dragon-Disk	Hfl. 3.85
1x	MSX-Engine + Dragon-Disk	Hfl. 7.75

UITBREIDING ABONNEMENT NAAR MSX-ENGINE

Aantal nog te ontvangen nummers x Hfl. 5.75 onder vermelding van: "Naar MSX-Engine"

UITBREIDING ABONNEMENT NAAR DRAGON-DISK

Aantal nog te ontvangen nummers x Hfl. 2.00 onder vermelding van: "Naar Dragon-Disk"

UITBREIDING ABONNEMENT NAAR FULL-COLOR MSX-ENGINE

Aantal nog te ontvangen nummer x Hfl. 1.00 onder vermelding van: "Naar Full-color"

Het aantal nog te ontvangen nummers kun je vinden op het etiketje dat op de verpakking van deze Engine zit. Niet zeker van je zaak? Bel even naar de redaktie (zie colofon)

Maak het desbetreffende bedrag over op onze bank- of girorekening (zie colofon) onder vermelding van de juiste lidmaatschaps- of uitbreidingsvorm.

Alleen de bovenstaande vormen zijn mogelijk! Dus geen dingen als: "ik wil graag 3x MSX-Engine en 5x een Dragon-Disk". Het is voor ons onmogelijk om zulk soort dingen administratief te verwerken, helaas.....

CREDIT-PRIJSLIJST

Turbo-Composer V1.0	MSX-2	DS	FM-PAC	4 Cr.
Dragon-Disk #1	MSX-2	DS		3 Cr.
Dragon-Disk #2	MSX-2	DS		4 Cr.
Odie-demo	MSX-2+	--		1 Cr.
Chique-demo	MSX-2	--		1 Cr.

ONE CREDIT

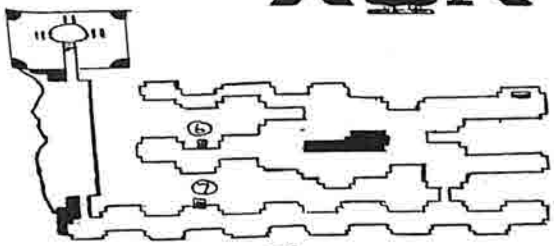
CREDIT-NUMMER: 03

ALLEEN GELDIG VOOR MSX-ENGINE-LEDEN

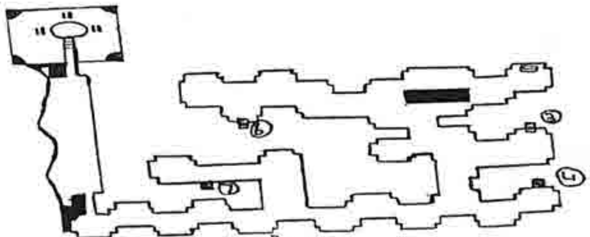
Knip alle credit-bank-biljetten die je vanaf nu in deze en de volgende Engines tegenkomt uit, of kopiëer ze. M.b.v. het lijstje hiernaast kan je, als je genoeg credits hebt, gratis een presentje uitzoeken: stuur dan alle credits die je hebt op (plus een postzegel als disk) en vermeld duidelijk welk kado je graag zou willen. Meerdere kopieën maken van dezelfde bon heeft geen zin: per Engine verandert het credit-nummer en alle bonnen die je ons toestuurt moeten een ander nummer hebben...

SPELTIPS

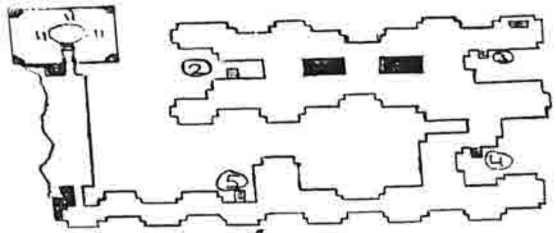
XAK II



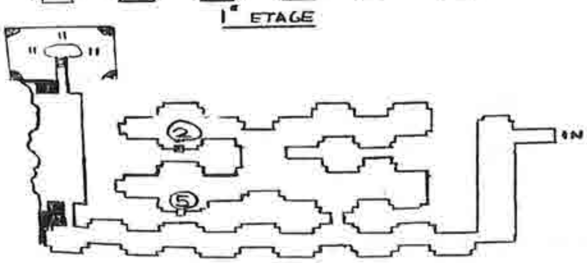
3e ETAGE



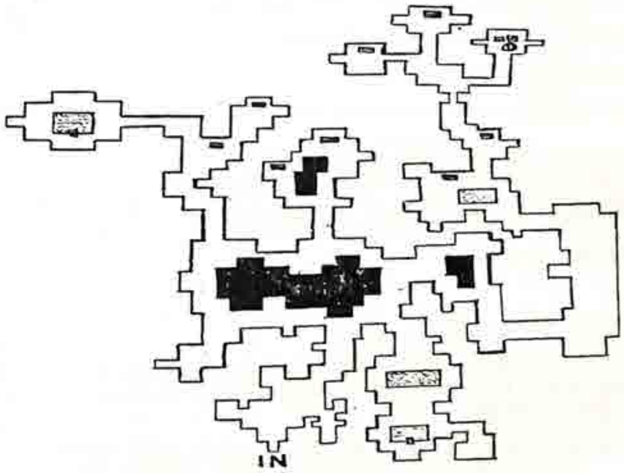
2e ETAGE



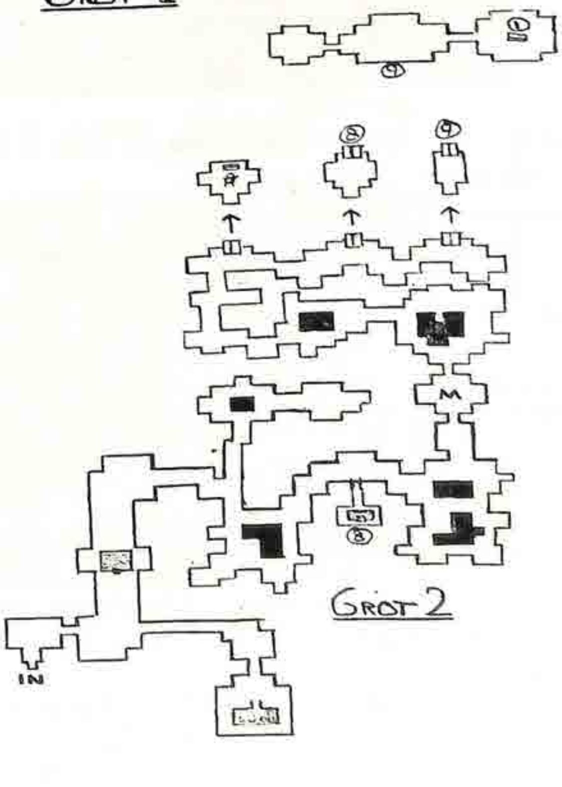
1e ETAGE



BOVENSTE ETAGE



GROT I



INGESTUURD

TIPS

Twinkle Star III: dit spel, dat op het eerste gezicht een "simpel" schiet-spelletje lijkt te zijn, is in werkelijkheid een geavanceerde shoot-'em-up-builder, waarmee je met de grootste eenvoud zelf je schietspellen kunt ontwerpen. Als je in het titelbeeld een aantal malen op de onderste cursor drukt, kun je uit een paar opties kiezen:

1 keer beneden -> Je komt in de builder (zie hierna)

2 keer beneden -> Je krijgt tekst, RETURN is terug

3 keer beneden -> Je kunt het beeld centreren

4 keer beneden -> Je krijgt tekst, ???

5 keer beneden -> Jaja, een music-stage, en wat voor één:

- cursor boven: muziekje aanzetten
- cursor links/rechts: muziekje selekteren
- cursor onder: terug naar titelbeeld

6 keer beneden -> Spel spelen

Submenu shoot-'em-up-builder:

Als je nu weer een aantal keren naar beneden drukt krijg je verschillende opties. Je kunt te allen tijde op SELECT drukken om de besturing te kiezen.

0 keer beneden -> Files laden. Je hebt maximaal 25 verschillende velden. In deze opties kun je de files A-L laden.

1 keer beneden -> Files laden. Zie hierboven, maar dan de files N-Y.

2 keer beneden -> Sprite-edit. Je kunt meerkleurige sprites ontwerpen.

3 keer beneden -> Sprite-edit, zie hierboven.

4 keer beneden -> Titelbeeld ontwerpen.

5 keer beneden -> Einddemo beeld ontwerpen.

6 keer beneden -> Submenu. Misschien om tekst te ontwerpen voor het titelbeeld (inkomen met "n").

7 keer beneden -> Submenu. Opstarten zelfgemaakt spel (???)

Je kunt onder andere de achtergrond ontwerpen, de taktiek van de vijand (hoe ze je aanvallen etc.) en alles wat je maar nodig hebt voor een schietspel veranderen. Alles wijst zich vanzelf; alles werkt met ikoontjes en dergelijke. Als je een zelfgemaakt spel hebt, laat het ons dan weten!!!

Als je een spel wilt maken, kies dan in het allereerste menuutje de onderste keuzen, dan worden alle files die ervoor nodig zijn om een ander spel te maken op een andere (lege) diskette gezet. Je moet dan wel alle zelfgemaakt data op diezelfde disk zetten.

P.S.: Dit hele verhaal geldt (waarschijnlijk) ook voor Twinkle Star II.

Richard Fielt, Kleefsehoek 11, 6711 SP Ede, Nederland. Tel.: 08380-16962.

AANGEBODEN

Sony HB-F1XDJ MSX-2+ voor Hfl. 1.450,=. Tel.: 08385-14383 (Frank), na 17:00.

Externe 512K memory-mapper+ Workmate, p.n.o.t.k. Origineel: Fantasm Soldier voor Hfl. 40,= (ROM) en Silicon Dreams (3 tapes) voor Hfl. F25,=. Tel.: 03451-17545 (Renzo).

Originele Konami's: Treasure of Usas, Penguin Adventure, Vampire Killer, voor Hfl. 40,= per stuk. King Kong II voor Hfl. 50,=. Tel.: 02155-11449 (Raymond).

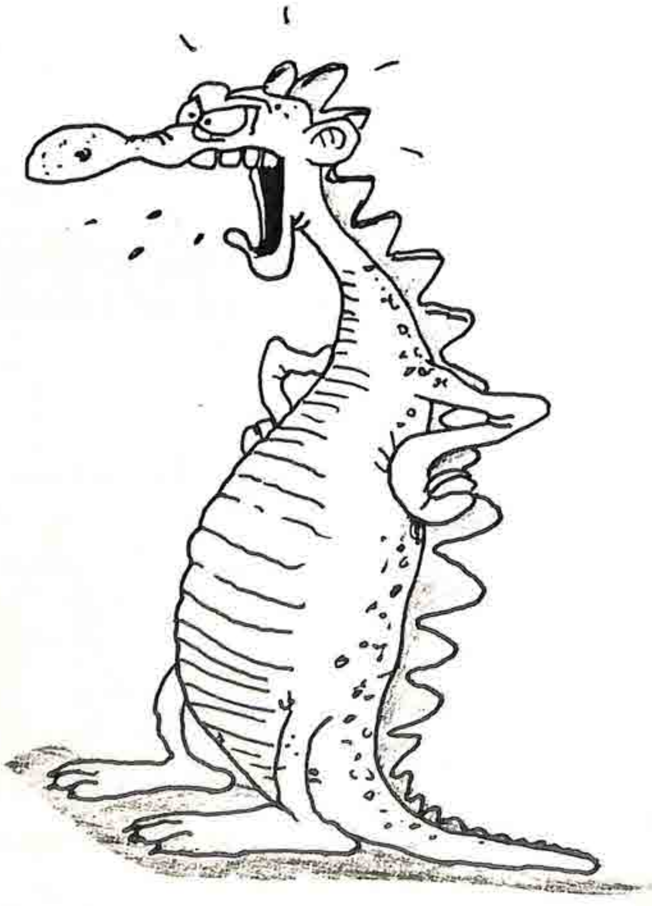
GEZOCHT

Originele SD-Snatcher. Tel.: 02155-11449 (Raymond).

Philips NMS 1250 MSX-modem. Tel.: 075-166131 (Bas).

Kontakt met mede-MSX-2-diskgebruikers in de omgeving van Breukelen. Bel als je kan tekenen of programmeren in Basic of machinetaal (of als je het wilt leren). Tel.: 03462- 65315 (Onno Geerdink).

Green • Loving • Omnivorus • Basiliskus • Eats • Yumyum= Globey



GAME MACHINE

HALL OF FAME

SOFTTOP 10

NO.	TITEL	MERK	SOUNDS		GRAPHICS	SPELKW.	SCORE1	SCORE2	WERKT OP:
1.	FRAY	MICROCABIN	10	FPp	7.5	8	67	67	MSXR/2
2.	XAK II	MICROCABIN	9	FP	7.5	8	65	65	MSX2/R
3.	RANDAR III	COMPILE	8	F	8	8	64	64	MSX2
4.	SOLID SNAKE	KONAMI	8.5	S	8	8	65	59	MSX2
5.	SD-SNATCHER	KONAMI	8.5	S	8	8	65	59	MSX2
6.	XAK	MICROCABIN	9	FP	7.5	8	65	59	MSX2
7.	DRAGONSLAYER VI	FALCOM	8	F/P	7.5	7.5	62	58	MSX2
8.	SPACE MANBOW	KONAMI	.8.5	S	8	7.5	63	57	MSX2
9.	FAMICLE PARODIC II	BIT2	7	F	7	7	56	54	MSX2
10.	ALESTE II	COMPILE	7.5	F/P	7.5	7.5	60	54	MSX2

HOUSETOP 5

NO.	HUIS	SCORE	TOPPER
1.	MICROCABIN	24	FRAY
2.	KONAMI	16	SOLID SNAKE
3.	COMPILE	9	RANDAR III
4.	FALCOM	4	DRAGONSLAYER VI
5.	BIT2	2	FAMICLE PARODIC II

SCORES

De score van een spel komt als volgt tot stand: 2xSounds+2xGraphics+4xSpelkwaliteit. Elke maand wordt er een punt van de score van een spel afgetrokken (score 1 is dus de oorspronkelijke score, score 2 de huidige). Bij de Housetop 5 is de score de som van de "plaats-score" van alle spellen van dat softwarehuis die in de softtop 10 staan. De plaatsscore van een spel: plaatsnummer van het spel met een minnetje ervoor (negatief dus)+11. Staat een spel bijvoorbeeld derde: -3+11=8. De afkortingen die gebruikt worden in de Softtop 10: F= FM-PAC, P=PSG en p=PCM.

ENGINE-POSTER-SERVICE

Nu Full-Color A3-posters van....:

Posters van	Keuze uit ? soorten
Fray	3
MSX-Turbo-R	2
Solid Snake	2
Dragonslayer VI	2

Niet geplastificeerd:	Hfl. 9.95
Geplastificeerd:	Hfl. 14.95



Bestel ze nu, die prachtige full-color-posters! Binnen twaalf dagen na ontvangst van het gestorte bedrag krijg je de bestelde poster thuisgestuurd... is dat service of niet? De prijzen zijn inklusief verzendkosten. Maak het desbetreffende bedrag over onder vermelding van je adres (!) en bijvoorbeeld "Fray, poster 2" op onze giro- of bankrekening (zie colofon). Je ziet dat er van één spel of computer meerdere soorten posters te krijgen zijn.